マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT シリーズ Vol. 8

ALL ABOUT 真 SAMURAI SPIRITS

オール・アバウト・真サムライスピリッツ
上巻・システム解析編

TM

© SNK 1994



カラー32ページ増
15剣士オフィシャル・ストーリー
ゲーム・システム究極解析
設定資料&原画大公開
タイムチャート付き必殺技ガイド

スタジオベントスタッフ・編

ALL ABOUT 真 SAMURAI SPIRITS 覇王丸地獄変

ALL ABOUT 真サムライスピリッツ
上巻・システム解析編

CONTENTS



制作スタッフ：スタジオベントスタッフ（山下　章／山中直樹／大出綾太／仲　みゆき／中村京子），小石朋仁（技表，連続技担当），石井弘一，西部雅子，倉元一浩（編集協力）
デザイン：鈴木雅彦（Graph House），㈱オリジナル・エージェンシー，薮ふく子，ロゴス
写植：JC²
協力：㈱SNK，㈱キョーワインターナショナル，サイトロン&アート㈱
SPECIAL THANKS：㈱SNK「真サムライスピリッツ」開発チーム，㈱SNK広報課御一同
制作：マイコンBASICマガジン編集部
※このゲームについての最新情報は，月刊「マイコンBASICマガジン」で随時掲載していきます。そちらもよろしく。

マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編

1995年1月25日第1刷発行　定価1,480円（本体1,437円）

スタジオベントスタッフ・編
発行人　平山哲雄
発行所　㈱電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電話　(03)3445-6111
振替　東京5－51961
印刷　奥村印刷㈱　製本　㈱堅省堂
落丁・乱丁はお取り替えいたします。

ALL ABOUT

真侍魂 しすてむ解析編 上巻



島原の凶事より時は流れ
いま再び嵐の予感があった

世界中の災厄を起こし，暗黒神アンブロジァの復活を図っていた天草は，一人の剣士に滅ぼされた。史実には，魔の者の出現も記載されることはなく，また，それを倒した人間も存在はしなかった。

復活した天草に深く関わった人間の一人，覇王丸はある晩に突然の闇討ちにあった。たやすく首を取られる覇王丸ではなく，逆にその者を取り押さえたのだが，男はあきらかに何者かに――それも暗黒の影に操られていた。男は言った。「貴様の魂はいずれ奪ってやるぞ……。あんぶろじぁ，復活……」と。魔性の者が覇王丸の魂を狙っている。天草と同じ暗黒の影を感じ取った覇王丸は，剣技の師を訪れた。覇王丸の話を聞いて，師はいつになく表情を険しくし，覇王丸を見据えた。

「あやつには，近づくでない。おまえはたしかに強うなったが，まだ手をだすでないぞ。よいな」

たしかに師は何かを知っている様子だったが，何も語らなかったし，覇王丸も聞こうとはしなかった。その夜，久しぶりに師と酒を酌み交わした覇王丸は，夜明けを待たずに再び旅にでた。口元に不敵な笑みを浮かべて。



『真サムスピ』A.A.化にあたって

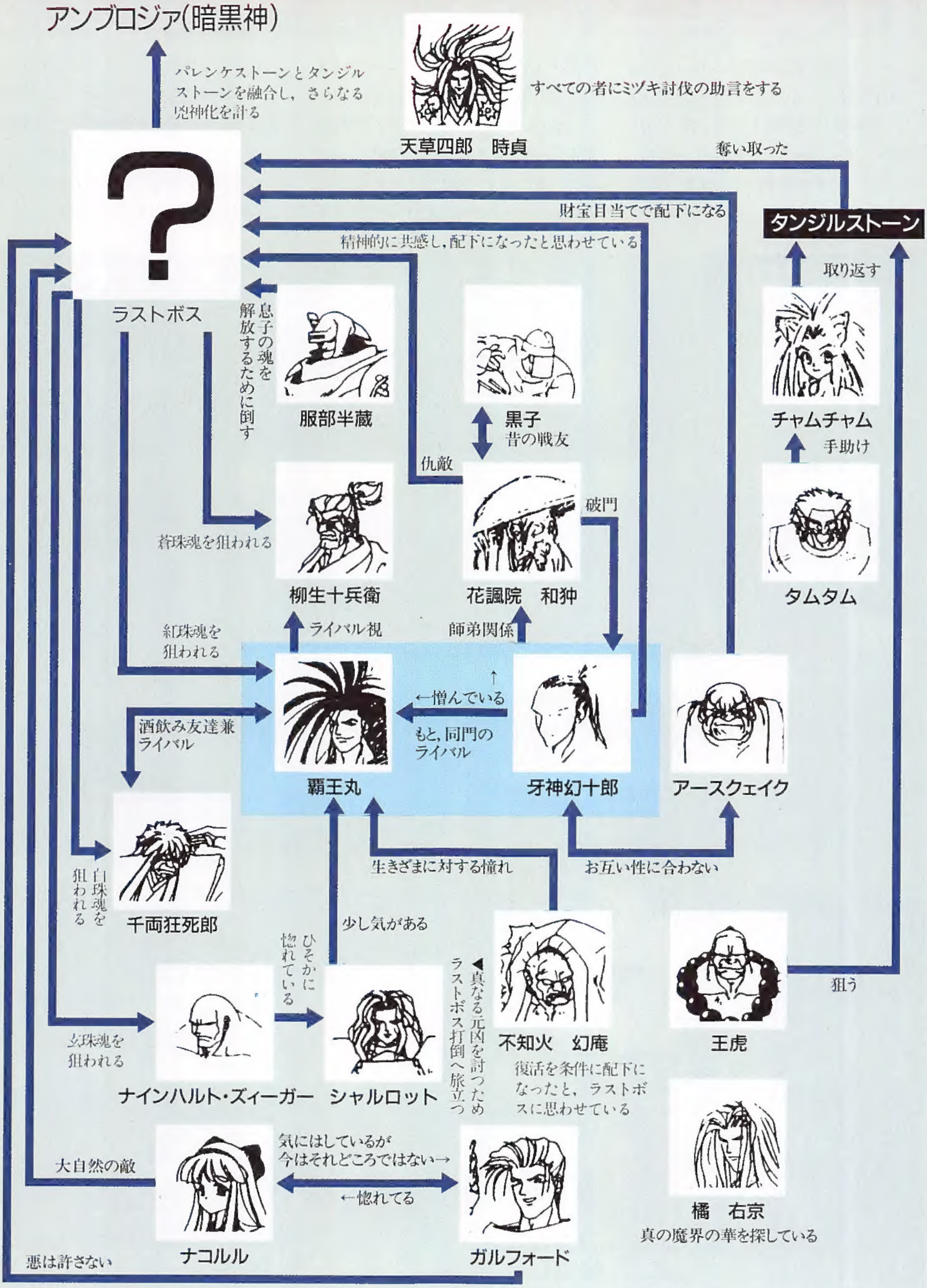
オール・アバウト（略してA.A.）シリーズが創刊されたのは93年の７月。以来，この本を含めるとすでに８冊が発刊されているわけだが，すべてのアンケートハガキをトータルして見たときに，「A.A.化してほしいゲーム」ナンバーワンの座に輝いているのが，ネオジオの対戦格闘ゲーム『サムライスピリッツ』だった。当然のことながら，その制作も何度か検討されたのだが，A.A.シリーズは「自分たちが本当に納得できる内容の本を作っていこう」というコンセプトのシリーズである以上，中途半端なものを作るわけにはいかない。時間とスタッフにどうしても都合がつかなかった我々は，泣く泣く『A.A.サムスピ』の制作を断念したという経緯がある。

だからこそ，この『真サムスピ』のA.A.化に際しては，並々ならぬ気合いを入れた。格闘ゲーム史上初の上下巻をSNKさんに提案し，なおかつ２冊になったからと言って，それぞれのクオリティやボリュームが低下したりしないようにと，スタッフ間でさまざまな企画をだし合った。おかげで制作スタッフはまったく家に帰れない，まさしく地獄のスケジュールを体験することになるのだが，なんとか94年末にこの上巻を発刊することができた。

来年の１月には「徹底攻略編」と題した下巻も発売される予定である。上巻272ページ。おそらく下巻もそれくらいのページ数になるだろう。合計500ページ以上に渡ってくりひろげられる『真サムライスピリッツ』の世界を存分にお楽しみいただきたい。



『真サムライスピリッツ』キャラクター相関図

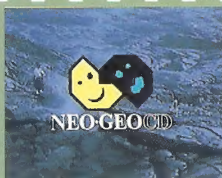


テレビCF映像FILE

ネオジオCD版『真サムスピ』のテレビCFを紹介しよう。オンエアされたのは，30秒版の死闘編と出会い編，15秒版のナコルル編と十兵衛編の４種類。ナコルル（千葉麗子）と十兵衛（地井武男）による剣劇は，ハワイのキラウエア火山で撮影された。ナレーションは「闇に散る。冥府，魔道に生きるとも，侍魂刀に秘めて」のあと，30秒版なら「いま，ネオジオCDで甦る。ネオジオ・真サムライスピリッツ見参！」，15秒版なら「ネオジオCD・真サムライスピリッツ見参！」が入る。なおアーケード版のCFは，①ナレーションが「斬り結ぶ，刃のもとぞ地獄なる，身を捨ててこそ浮かぶ世もあれ」，②最後にゲームのロゴのみしか表示されない，の２点以外はネオジオCD版と同じだ。

死闘編

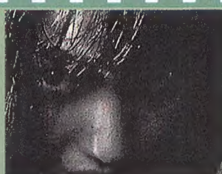
しばらく向かい合う２人。そして，十兵衛が踏み込んで……。激しい決闘の末，ナコルルがゲーム画面と同じ攻撃で十兵衛にトドメをさすのだ。















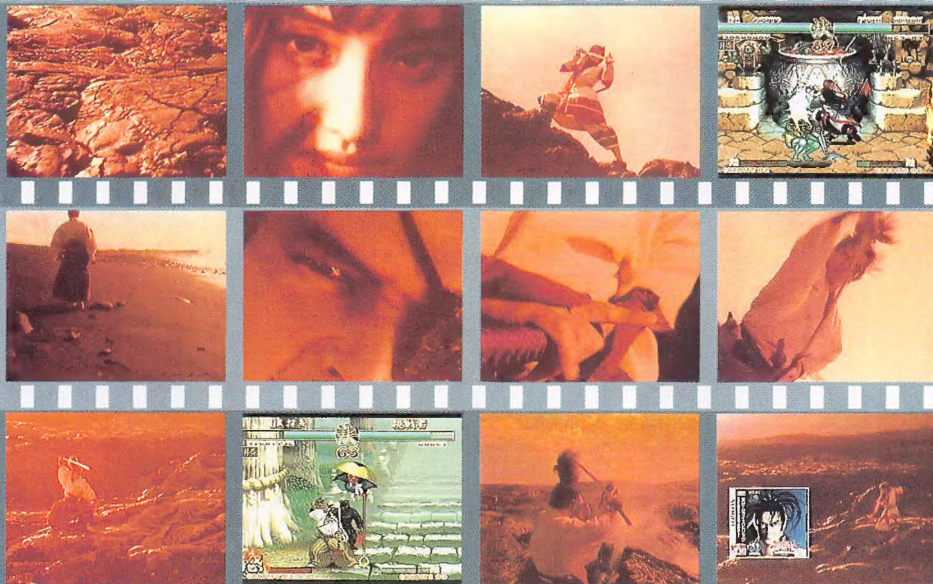




出会い編

真っ赤な夕日を背にし，短剣を構えるナコルル。果てしない岸辺を歩いたあと，刀を抜く十兵衛。やがて，２人は出会い，そして闘う。





ナコルル編

死闘編と出会い編における，ナコルルの登場シーンを集めたダイジェスト版的な内容。ナコルルの開いた瞳に稲妻が走っているのがポイント。最後は，ナコルルのアップでシメとなる。



十兵衛編

こちらもナコルル編と同じくダイジェスト版。写真の中には一部ザラついたものもあるが，これらは映像のうえでの演出効果。印刷ミスではないので，勘ちがいしないように。



キミは全部知っているか!?

『真サムスピ』七つの秘密



このゲームには，発売当初では明らかにされていなかった数多くの秘密が隠されている。「武器破壊必殺技」「ぬいぐるみ」のコマンドや，まだ非公開の「秘奥義」なども，その一種と言えるだろう。というわけで，ここではそれら以外に隠された，制作スタッフの遊び心満載の「秘密」を集めてみた。はっきり言って，実用性はないに等しいが，ぜひとも実際にゲームをプレイして確認してほしい。

①キム飛脚

同社の『餓狼伝説』シリーズでおなじみのキム・カッファンが，時代とゲームのワクを超えて登場する。といっても，超必殺技・鳳凰脚のポーズで飛脚のように走るだけ（アイテムは投げない）。移動速度はさほど速くないので，じっくり観察できるのがウレシイ。ちゃんと荷物も持っているぞ。



②タイトル画面で降ってくるもの

タイトル・ロゴのまわりに降ってくる物体は，写真のとおり全7種類。MVS版では，内部タイマーの曜日によって，どれが降ってくるかが決定されるのだ。「月」の中のネオジオ・マークに注目!!

日曜



月曜



火曜



水曜



木曜



金曜



土曜



③ボーナス・アイテム

その勝負で2本目を取ったとき，運が良ければ相手キャラからボーナス・アイテムがバラまかれる。前作では，アイテムの種類が小判か千両箱に固定されていたが，『真サムスピ』では，敗北キャラによって表のように変化する。各キャラの特色が表われているわけだ。



◀出現したアイテムは得点になるぞ（一つにつき500点）

キャラ名	アイテム
覇王丸	小判
ナコルル	花ビラ
半蔵	手裏剣
ガルフォード	骨
王虎	数珠
右京	リンゴ
狂死郎	扇子
幻庵	骸骨
アースクェイク	肉・大
十兵衛	ダンゴ
シャルロット	バラ
幻十郎	桜の花札
チャムチャム	バナナ
ズィーガー	薬莢（やっきょう）
和狆	おフダ



▲これがボーナス・アイテム。出現条件については，本書の144ページを読もう

④黒子の爆発

ごくまれに，審判役である黒子が，勝負の最中に爆発することがある。当然，その黒子は消え去ってしまうが，すぐに横から別の黒子が登場してくれるので安心だ。

⑤Uターン飛脚

本来の飛脚は，画面の端からもう一方の端まで走っていく。ところが，画面の中央付近まで走ってきたら，アイテムを投げると同時にUターンして帰ってしまう飛脚もいるのだ。出現率は高め。

⑥⑦そして…

メーカー規制により，現時点では公表できないが，じつは『真サムスピ』に隠された秘密は七つ程度ではないのだ。たとえば，右京が××××××××とか，ネオジオ版ではあの…(時間切れ)。

剣士の章



覇王丸



プロフィール

名前：覇王丸（はおうまる）
流派：我流
武器銘：名刀・河豚毒（ふぐどく）
生年月日：1763年9月5日（宝暦13年）
年齢：26歳
出生地：武蔵国
血ノ型：A型
身長：5尺8寸（約176cm）
体重：18貫目（約68kg）
趣向：修業
家族構成：23歳のときに決別
宝物：河豚毒
好きなもの：決闘
嫌いなもの：卑怯なヤツ，油虫（ゴキブリ）
コンプレックス：すぐ頭に血が昇る性格
剣の道についてどう考えている？：これこそ男道
尊敬する人：和狆，実家の近所の老学者
特技：大道芸（本人は至ってマジメに，剣術だと言い張る）
平和だと思うとき：酒が美味いとき
好みのタイプ：大和撫子
現代社会での彼らは……？：地方放送局の大道具さん

Prologue of Haohmaru

魔の者による闇打ちを切り抜けた覇王丸は，剣技の師・和狆のもとを訪れる。和狆は話を聞き，「たしかにお前は強うなった。じゃが，魔性の者と関わるでない」と忠告したが，それは火に油をそそぐようなものだった。その日，数刻にわたり，師と酒を飲みかわしたあと，覇王丸はふたたび旅にでた。「修羅道……か」不敵な笑みを浮かべながら，その一言を残して——。



ステージ 骸流島・夕の刻



◀富士山を背にした岸壁。ときおり波しぶきも見える。前作とのちがいは、昼から夕方になった、山の位置が近くなった、鳥居が建った、1羽のカモメが飛んでいる、鳥居の脇に覇王丸の許嫁・お静がいることだ



◀覇王丸が負けると、お静が顔をそむける。逆に、覇王丸が勝つとホッと胸をなでおろすのだ。同キャラ戦では、どちらが勝っても後者の反応を見せるぞ

ノーマル色



色ちがい



ぬいぐるみ

→↘↓↙←→←＋B



◀ちゃんと酒ビンも持っている。変身時に「よぉ〜し!」と気合いを入れるのがオカシイ



必殺技

技のではじめに，短いながらも相手の攻撃を受けない無敵時間を持っている必殺技が多い。秘奥義・天覇封神斬は，アースクェイクに密着してクリーンヒットさせると，一発KOが可能だ。

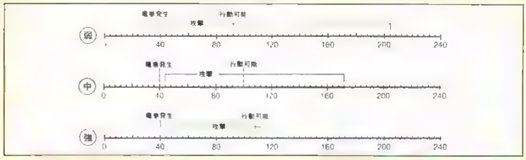
◀必殺技タイムチャートの1メモリは60分の4秒

奥義　旋風裂斬　要・武器

⬇⬊➡＋斬る

剣をふるって竜巻を発生させる。竜巻の根元に攻撃判定はなく伏せなどで回避されるが，食らった相手は空中に巻き上げられ，落下によるダメージも受ける。

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	14 (竜巻5，落下9)	18 (竜巻5，落下13)	28 (竜巻5，落下23)
得点	500 (200＋300)	600 (200＋400)	1000 (200＋800)
最大ヒット数	1(＋落下1)	1(＋落下1)	1(＋落下1)
最大ケズリ数	1	1	1



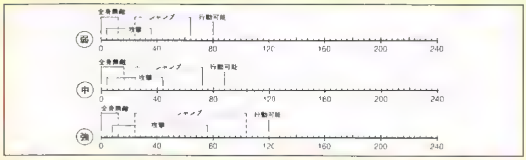


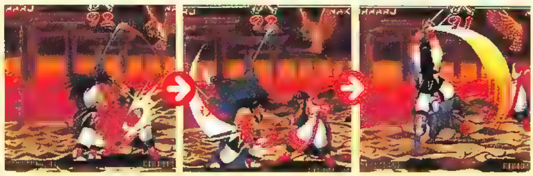
奥義　弧月斬　要・武器

➡⬋⬇⬊＋斬る

刀を円軌道で振り回し，宙へと舞い上がる。技のでぎわは全身無敵。また，攻撃判定がでると同時に相手にヒットした場合は，青い残像が発生する。

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	21 (上昇中は21)	6＋21 (上昇中は24)	8＋21 (上昇中は26)
得点	700 (上昇中は700)	250＋700 (上昇中は900)	300＋700 (上昇中は1000)
最大ヒット数	1	2	2
最大ケズリ数	2	3	3



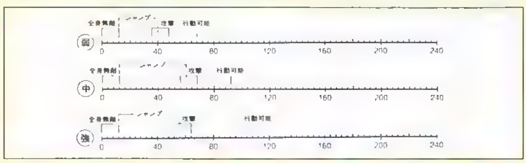


奥義　烈震斬　要・武器

➡⬇⬊＋蹴る

前方に跳びかかり，空中回転から豪快に刀を振り下ろす。攻撃判定がでた瞬間の攻撃力がもっとも高く，以降は低下する。跳び上がる直前まで全身無敵。

	弱(Cボタン)	中(Dボタン)	強(CD同時押し)
攻撃値	24，6	27，24，25	29，24，26
得点	900，250	1000，900，900	1500，900，1000
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	2	2	3



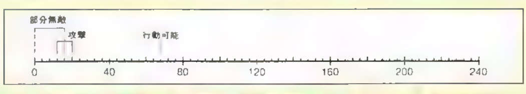


酒攻撃

⬇⬋⬅＋A

手にとった酒ビンで相手を殴る。ガードした相手の体力をケズることはできないが，向かってきた飛び道具を酒ビンで跳ね返すことが可能。攻撃判定が出現するまで，うしろ足以外の全体が無敵。

攻撃値	得点	最大ヒット数	最大ケズリ数
21＋11＋2	700＋350＋150	3	0



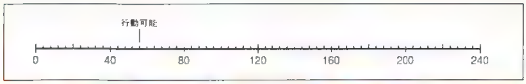


※最大ヒット数，最大ケズリ数は，アースクェイクに対して当てられる最大の数値。相手の体格によって結果は大きく変化する。

奥偽 旋風烈斬

要・武器

⬇↘➡＋蹴る



奥義 旋風裂斬の「最初の刀を振り上げるモーション」だけを行なうフェイント技。一切の攻撃能力がなく，得点も得られない。余談だが，刀を振り上げる速度は奥義 旋風裂斬よりも遅い。見分けることも可能だ。



武器破壊必殺技（超必殺技）

天覇凄煌斬

要・武器

➡↘⬇↙⬅➡＋A

攻撃値	32,20,21
得点	2000,700,700
最大ケズリ数	4



体を1回転させたあと，かまえた刀に青白い光をやどして振り下ろす。刀が振り下ろされると同時に，光は巨大な閃光と化して，消滅するまでのわずかな時間，その場で放射される。技のモーションの最初（体を回転させはじめるところまで）は全身無敵。



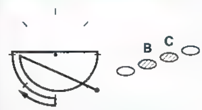
秘奥義

天覇封神斬

要・武器

↘⬅↙⬇↘➡⬅⬇↙＋BC同時

攻撃値	最大160
得点	最大5400
最大ヒット数	15
最大ケズリ数	19



前進しながら刀を6回振り回し，最後に舞い上がる弧月斬の豪華版。技のでぎわは全身無敵。攻撃回数は1回転ごとに1＋3＋3＋3＋3＋2（＋最後の一撃）となっているが，相手の体格や状況によって変化する。



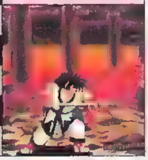


※天覇封神斬の攻撃値は，8＋8＋8＋16＋9＋7＋16＋8＋8＋16＋8＋7＋16＋10＋15＋（16，10，12，8）となっている。
（ ）内は舞い上がるときの攻撃値の変化。

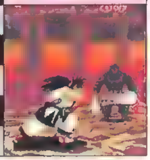
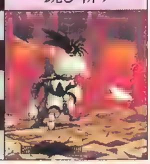
武器あり・斬り技

強斬りの大半が、攻撃モーションのどこで相手に当たったかによって与えるダメージも変わる。とくに、しゃがみ強斬りは攻撃の当たるのが遅いと威力が大幅に下がるぞ。

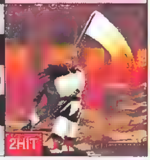
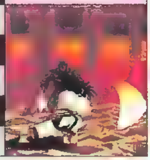
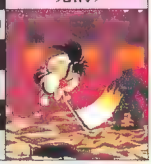
瞬斬り

	技名	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち(近距離)	柄頭打ち	11	150	×	
立ち(遠距離)	縦斬り	11	150	瞬～中	
しゃがみ(近距離)	膝打ち	11	150	×	
しゃがみ(遠距離)	しゃがみ斬り	11	150	×	
垂直ジャンプ	跳び斬り	11	150	×	
ななめジャンプ	跳び斬り	11	150	×	

中斬り

	技名	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち(近距離)	斜め斬り	22	300	瞬～中	
立ち(遠距離)	突き	20	300	瞬～後	
しゃがみ(近距離)	脚払い斬り	21	300	×	
しゃがみ(遠距離)	脚払い斬り	21	300	×	
垂直ジャンプ	跳び斬り	19	250	×	
ななめジャンプ	跳び斬り	19	250	×	

強斬り(AB同時押し)

	技名	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち(近距離)	飛燕斬り	25＋8	400＋150	①瞬～中	
立ち(遠距離)	斬鉄閃	37,32	500,500	×	
しゃがみ(近距離)	地天刀斬	38, 5, 6 28	500,200, 250,500	中	
しゃがみ(遠距離)	地天刀斬	38, 5,16,28	500,200, 250,500	中	
垂直ジャンプ	兜割り	32,26,29	500, 400,500	×	
ななめジャンプ	兜割り	32,26,29	500,400,500	×	

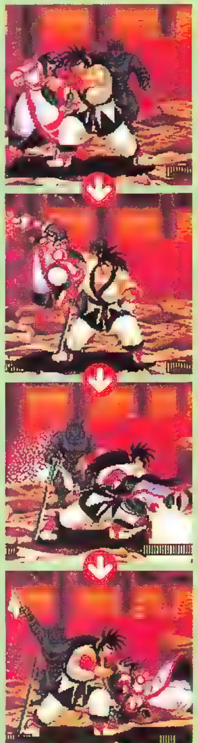
組み技

[illegible]投げ

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

←	B	AB同時
攻撃値	21	21
得点	700	700

つかんだ相手を片手で持ち上げて、地面へたたきつける。投げたあとは、一時手放していた剣をとる。



勝ちポーズ①

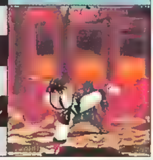
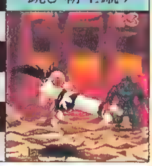
剣を空高くほうり投げ、鞘を回転させたのち手につかむ。落ちてきた剣が鞘におさまったら、肩ごしにこちらを振り向く。武器あり時専用ポーズだ。



※キャンセルの欄における記号について……前：攻撃判定がでる前／瞬：攻撃判定がでた瞬間／中：攻撃判定がでているあいだ／後：攻撃後のもどりのモーション中、それぞれキャンセル可能
①②③：複数回数攻撃をする技の1,2,3段目を表わす／～：そのあいだはキャンセル受け付けを継続していることを表わす

武器あり・蹴り技

近＆遠距離しゃがみ強キックは前方に踏み込むスライディングキック，剣に匹敵するほどリーチが長いかわりに攻撃判定のでるのは遅く、当然スキも大きいのであった。

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
立ち(近距離)	膝蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル 瞬～後 	膝蹴り 攻撃値 12 得点 150 キャンセル × 	突き蹴り 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 
立ち(遠距離)	横蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	横蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	回し蹴り 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(近距離)	膝打ち蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	膝打ち蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	滑り込み蹴り 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(遠距離)	膝打ち蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	膝打ち蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	滑り込み蹴り 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 
垂直ジャンプ	跳び横蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	跳び横蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	跳び覇王蹴り 攻撃値 14 得点 200 キャンセル × 
ななめジャンプ	跳び横蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	跳び横蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	跳び覇王蹴り 攻撃値 15 得点 200 キャンセル × 

組み技

相手の近くで
⬅or➡＋D(CD同時)

	D	CD同時
攻撃値	21	21
得点	700	700



相手を手元へ引っぱり込み、そのままのいきおいで後方へと投げとばす。

相手の近くで
⬅or➡＋中(強)攻撃

攻撃値	11＋16
得点	150＋250



下段足払い→上段蹴りのコンビネーション。対アースクェイク専用組み技の基本形ともいえる技の流れだ。

勝ちポーズ②

かけ声とともに近距離立ち強斬り同様の動作で剣を振るい、最後に剣を地面に突き立てたあと相手に向かって一礼する。武器あり時に見られる。



＊攻撃値の欄の「37,32」という表記は，攻撃の当たりかたによって攻撃値が変化することを表わす。また，「25＋8」という表記は，多段ヒットする技の各ヒット時の攻撃値を表わしている。

武器なし・パンチ技

必殺技キャンセルのかかる基本技は、遠距離立ち強パンチのみだ。しかも、武器なし状態でだせる必殺技は酒攻撃のみなので、利用価値は皆無にひとしい。

	弱パンチ(Aボタン)	中パンチ(Bボタン)	強パンチ(AB同時押し)
立ち(近距離)	肘打ち 攻撃値 7 得点 100 キャンセル ×	肘打ち 攻撃値 11 得点 150 キャンセル ×	肘曲拳 攻撃値 18 得点 250 キャンセル ×
立ち(遠距離)	水平手刀 攻撃値 7 得点 100 キャンセル ×	水平手刀 攻撃値 11 得点 150 キャンセル ×	正拳突き 攻撃値 18 得点 250 キャンセル 瞬〜中
しゃがみ(近距離)	しゃがみ水平手刀 攻撃値 7 得点 100 キャンセル ×	しゃがみ水平手刀 攻撃値 11 得点 150 キャンセル ×	しゃがみ正拳突き 攻撃値 18 得点 250 キャンセル ×
しゃがみ(遠距離)	しゃがみ水平手刀 攻撃値 7 得点 100 キャンセル ×	しゃがみ水平手刀 攻撃値 11 得点 150 キャンセル ×	しゃがみ正拳突き 18 得点 250 キャンセル ×
垂直ジャンプ	手刀落とし 攻撃値 7 得点 100 キャンセル ×	手刀落とし 攻撃値 11 得点 150 キャンセル ×	手刀突き 攻撃値 16 得点 250 キャンセル ×
ななめジャンプ	手刀落とし 攻撃値 7 得点 100 キャンセル ×	手刀落とし 攻撃値 11 得点 150 キャンセル ×	手刀突き 攻撃値 16 得点 250 キャンセル ×

投げ技

横投げ

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	21	21
得点	700	700

相手を持ち上げて地面にたたきつける。剣が手元にないこと以外は、武器あり時とまったく同じ技だ。



PICK UP 武器あり 近距離 立ち強斬り

覇王丸唯一の複数ヒットする基本技。ただ、2段目の攻撃力が低いので、見た目ほどの威力はないのだが。





勝ちポーズ③

剣を腰の鞘に収めたのちアゴに手をやって、フン、と軽く一笑する。１本目をとったときによくでるポーズだ。



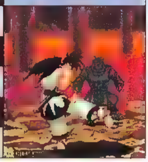
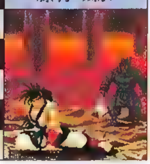
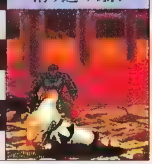
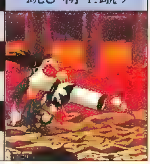
勝ちポーズ④

剣で肩をトントンと叩きながら、「どうしたどうした！」と相手を挑発する。これも１本目に見られるポーズである。



武器なし・蹴り技

こちらはもっと圧巻。なんと、すべての技が必殺技キャンセル不可だ。武器ありのときと同じ技がでるからといって、性能もまったく同じとはかぎらない、というコト。

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
立ち(近距離)	膝蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	膝蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	突き蹴り 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 
立ち(遠距離)	横蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	横蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	回し蹴り 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(近距離)	膝打ち蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	膝打ち蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	滑り込み蹴り 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(遠距離)	膝打ち蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	膝打ち蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	滑り込み蹴り 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 
垂直ジャンプ	跳び横蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	跳び横蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	跳び覇王蹴り 攻撃値 14 得点 200 キャンセル × 
ななめジャンプ	跳び横蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	跳び横蹴り 2 得点 200 キャンセル × 	跳び覇王蹴り 攻撃値 15 得点 200 キャンセル × 

組み技

真空巴投げ

相手の近くで
⬅or➡＋D(CD同時)

—	D	CD同時
攻撃値	21	21
得点	700	700

相手を遠くへほうり投げる。剣を持っていないことをのぞけば、武器ありのときとまったく同じ性能だ。



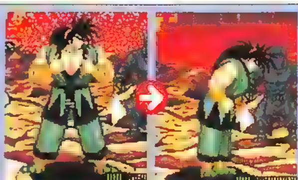
PICK UP 武器あり 遠距離 立ち強斬り

画面が拡大していればまず届く、リーチの長い技。攻撃力もトップクラスだ。



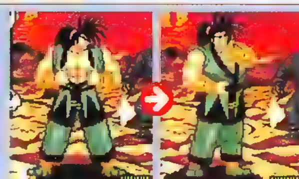
勝ちポーズ⑤

エリをただしたのち、おおーし！ と威勢のよい声とともに、相手に向かって一礼する。武器なし専用ポーズだ。



勝ちポーズ⑥

エリを2度ただしたのち、アゴに手をやってフン、と鼻で笑う。剣を収めるかわりに、エリをただす動作になっている。



ナコルル



プロフィール

名前　ナコルル
流派：シカンナカムイ流刀舞術
武器銘：宝刀・チチウシ
生年月日：1771年10月11日（明和8年）
年齢：18歳
出生地：アイヌモシリ・カムイコタン
血ノ型：AB型
身長：5尺1寸（約155cm）
体重：語らず
三体数：B73・W50・H82
趣向：自然の声を聴くこと
家族構成：祖父・サノウク／祖母・モナシリ／妹・リムルル／鷹・ママハハ
宝物：チチウシ（アイヌの戦士だった父親の形見）
好きなもの：カムイコタンの森や動物たち
嫌いなもの：自然を汚す悪い人間たち
コンプレックス：秘密
剣の道についてどう考えている？：他人を傷つけたくはないが，自然を守っていくために必要だと思う
尊敬する人：どんなかたでも，尊敬できる一面をもっています
特技：毎朝作る「ラタシケァ」はみんなおいしいと言ってくれます
平和だと思うとき：森の木々に囲まれて過ごしているとき
好みのタイプ：どんな人にも素晴らしい一面が必ずあります
現代社会での彼らは……？：彼女は現代社会では淘汰され，生きてはいられない

Prologue of Nakoruru

朝もやのかかる白樺の木立のなか，少女は静かに目を閉じた。いつもと同じように，意識を開放させ，自然と対話する。だが，その日はちがった。自然の声が何も聞こえないのである。それは，まるで「あのとき」のように……。「一体どうして……？いけない！　自然の魂が魔界に吸い取られているわ……急がなくては……。さぁ，行こう。ママハハ！」



ステージ

蝦夷・夏



◀ナコルルの家。彼女の家族と多くの動物が応援している。前作とのちがいは、季節が冬から夏になった、家の脇にある滝や川が見えるようになった、オオカミに子どもができた、妹・リムルルが登場したことだ



◀ナコルルが負けるとリムルルが泣きだし、それを熊がなだめる。逆に、ナコルルが勝つと拍手をして喜ぶ。同キャラ戦では、どちらが勝っても後者の反応をする

ノーマル色



色ちがい



ぬいぐるみ

↘↓↙←↓↙+D



◀色ちがいとノーマルの外見は同じもの。勝利デモのような変化はないのだ





必殺技

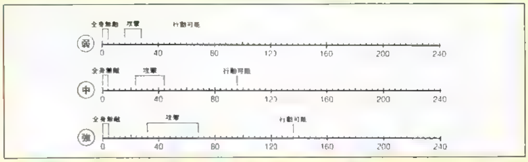
鷹（ママハハ）を使った必殺技は，鷹が遠くにいる最中や刀の上に止まっているときには，いっさい使うことができない。使う前に，キチンと定位置（ナコルルの真上あたり）にもどしておこう。

アンヌムツベ　要・武器

←↙↓＋斬る

刀をかまえて地面を滑走する。姿勢が低くなるので飛び道具などの下をくぐれるほか，相手は立ちガードでふせげない。ヒット時の転倒方向は通常の逆になる。

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	21	21	24
得点	700	700	900
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1



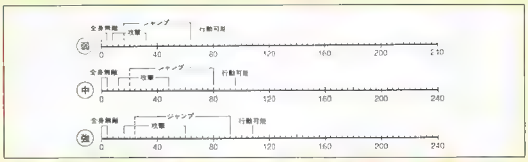


レラムツベ　要・武器

↓↘→＋斬る

刀をかまえ，曲線軌道で上空に飛んでいく。まずヒザで攻撃し，さらに刀で斬る2段技だが，1段目にケズリ能力はない。また，立ちガードでも防がれる。

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	6＋24	6＋24	6＋24
得点	250＋900	250＋900	250＋900
最大ヒット数	2	2	2
最大ケズリ数	1	1	1



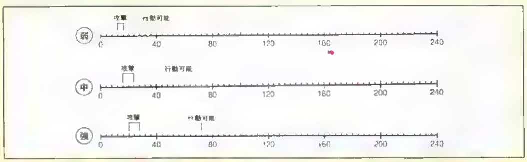


カムイリムセ

↓↙←＋斬る

腰のマントを振りかざす。マントは飛び道具を跳ね返す能力も持っている。なお，無敵状態ではないが，技のではじめだけ食らい判定が後方に引く。

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	14＋16 (16＋16)	8×5＋10	16＋13＋12 (13＋20＋12)
得点	計900 (計1000)	300×5＋350	計1300 (計1500)
最大ヒット数	2	6	3
最大ケズリ数	2	6	3



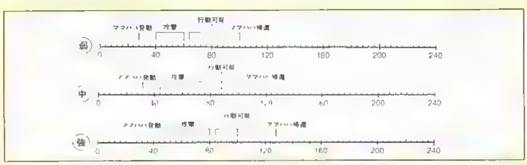


アムベヤトロ　要・鷹

ママハハが定位置付近にいる状態で
→↘↓↙←＋斬る

待機しているママハハ（鷹）を飛ばす。鷹が動きだせば，ナコルルが攻撃されても自動で飛んでいくが，鷹自身が攻撃を受けると，判定が消滅して帰還する。

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	19	19	19
得点	600	600	600
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1



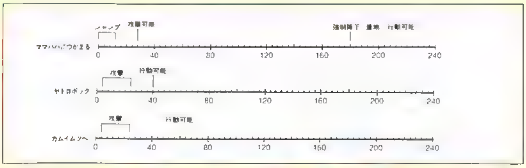


※表の(　)内の数字は，武器なし時のもの。

ママハハに捕まる　要・鷹

ママハハが定位置付近にいる状態で
↓↙←＋C

跳び上がって鷹につかまる。鷹につかまっているあいだは，レバー操作で空中移動ができるほか，以下の二つの必殺技が使用可能。一定時間経過するか限界高度を上回る（下回る）と落下，着地する。



	ママハハに捕まる	ヤトロポック	カムイムツベ
攻撃値	——	最大68(最大65)	27(24)
得点	——	最大2750(最大2400)	1000(900)
最大ヒット数	——	4(8)	1
最大ケズリ数	——	4(8)	4(4)

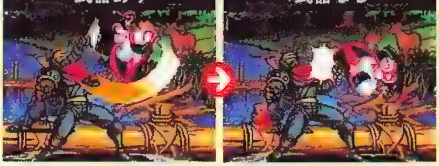


ヤトロポック

ママハハに捕まった状態で
↙or↓or↘＋いずれかのボタン

レバーの方向に落下しながら回転攻撃。武器あり時は刀で，武器なし時は体当たりで攻撃する。

武器あり　　武器なし



カムイムツベ

ママハハに捕まった状態で
↙，↓，↘以外＋いずれかのボタン

光をはなって前方斜め下へ突進する。光に隠れて見えないが，武器なし時は素手で突進する。

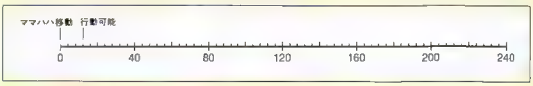
武器あり　　武器なし

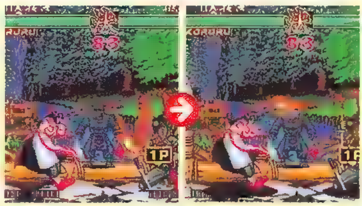


ママハハを呼ぶ

ママハハが刀に止まっている状態で
↓↙←＋Cまたは→↘↓↙←＋斬る

地面に刀が刺さっているとその上に鷹が止まってしまうが，刀を取るか左のコマンドを入れれば定位置にもどっていく。呼んでいる動作中は完全無防備。





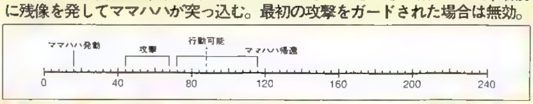
武器破壊必殺技（超必殺技）

イルスカヤトロリムセ　要・鷹

攻撃値	得点	最大ケズリ数
10+2×3+16	150×4+500	1

ママハハが定位置にいる状態で
→←↙↓↘→＋A

ナコルルが発光してママハハを突進させる。ママハハがヒット後，画面外より青く光る鷹，緑の鷹，赤い鷹が倒れている相手につぎつぎと飛びかかり，最後に残像を発してママハハが突っ込む。最初の攻撃をガードされた場合は無効。



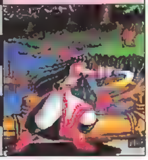
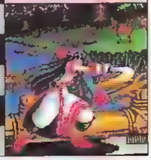
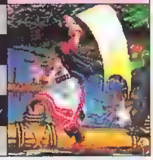
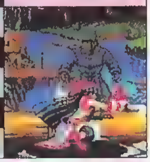
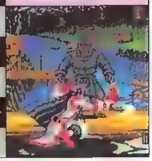
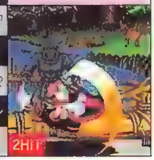
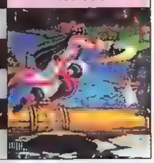
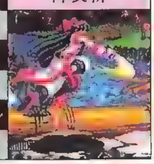




※ヤトロポックの攻撃値は，武器あり時は最大29＋16＋13＋10，武器なし時で最大21＋10＋8＋6＋5＋5＋5＋5となっている。

武器あり・斬り技

近距離立ち強パンチは、まず斜め上に剣を突きだしてから振り下ろすという2段技。Iヒット目と2ヒット目の間に、一瞬だけキャンセル不可ポイントがあるので注意。

	弱斬り					中斬り					強斬り				
	技名	攻撃値	得点	キャンセル		技名	攻撃値	得点	キャンセル		技名	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち(近距離)	横裂斬	10	150	×		横裂斬	20	300	瞬～後		天地連撃	8+27	150+400	①前～中 ②瞬～後	
立ち(遠距離)	半月斬	10	150	×		空月斬	8	250	瞬～後		螺旋翼破	34,33	500,500	瞬～後	
しゃがみ(近距離)	しゃがみ横裂斬	10	150	×		しゃがみ横裂斬	14	200	瞬～後		地転斬	[illegible]	250×2,250×2	×	
しゃがみ(遠距離)	しゃがみ横裂斬	10	150	×		しゃがみ横裂斬	14	200	瞬～後		地転斬	19+[illegible]	250×2,250×2	×	
垂直ジャンプ	翔横斬	13	200	×		翔横斬	20	300	×		翔横裂斬	33	500	×	
ななめジャンプ	降裂斬	13	200	×		降裂斬	20	300	×		昇激斬	32	500	×	

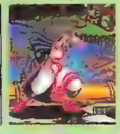
投げ技

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋B

相手を遠くにほうり投げる。技の動作は短い。

攻撃値	得点
18	600



流転胸激刃

相手の近くで
⬅or➡＋AB同時

転ばした相手の上にまたがり、剣を突き立てる。

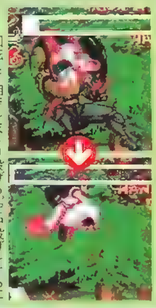
攻撃値	得点
20	700



飛天鷹落投

お互い空中のとき
相手の近くで
⬇要素＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	26	26
得点	1000	1000



1回転して相手をほうり投げる。空中投げをするには、一定以上の高さまで跳び上がっている必要があるぞ。

勝ちポーズ①

腰に巻いたマント(?)をはおり、ふう、と一息つく。ちなみに、はおるまでの動作はカムイリムセの技のモーションと同じだったりする。

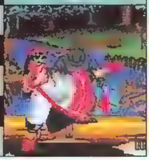
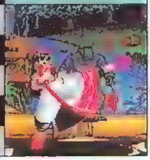


その小柄な体格で見当がつくと思うが、ほかのキャラに比べて全般的にリーチが短い、垂直ジャンプ強キックは攻撃のでるまでが遅いが、着地まで攻撃が持続するぞ、

武器あり・蹴り技

立ち(近距離)

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	胸撃蹴	胸撃蹴	連牙脚
攻撃値	6	11	9+8
得点	100	150	150+150
キャンセル	×	瞬～中	1瞬～2中


立ち(遠距離)

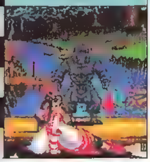
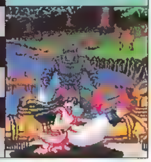
	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	腹激蹴	烈撃脚	周撃蹴
攻撃値	6	11	19
得点	100	150	250
キャンセル	×	瞬～中	瞬～後





しゃがみ(近距離)

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	脚襲打	脚襲打	天破脚
攻撃値	6	11	13
得点	100	150	200
キャンセル	×	瞬～中	×

しゃがみ(遠距離)

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	脚襲打	脚襲打	天破脚
攻撃値	6	11	13
得点	100	150	200
キャンセル	×	瞬～中	×





垂直ジャンプ

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	突撃蹴	突撃蹴	弧空裂脚
攻撃値	7	13	7+12
得点	100	200	100+200
キャンセル	×	×	×





ななめジャンプ

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	飛横蹴	飛横蹴	空裂蹴
攻撃値	7	13	16
得点	100	200	250
キャンセル	×	×	×





組み技

地天三連脚

相手の近くで
⬅or➡＋D(CD同時)

	D	CD同時
攻撃値	3+3+12	3+3+12
得点	50+50+200	50+50+200

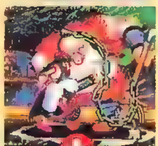
相手の体を駆け上がるように、ヒザ蹴り→蹴り上げ→踏みつけ蹴りのコンビネーションをくりだす。



相手の近くで
⬅or➡＋中(強)攻撃

攻撃値	10+10
得点	150+150

ヒザ蹴り→蹴り上げのコンビネーション。地天三連脚の最後の一撃をはぶいた簡略版といったところ。




お互い空中のとき相手に接近して⬇要素+B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	24	24
得点	900	900

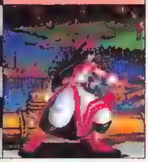
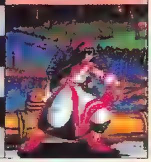
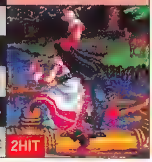
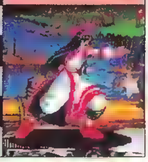
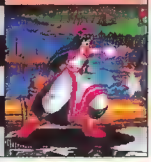
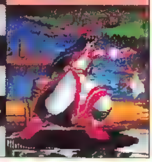
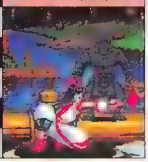
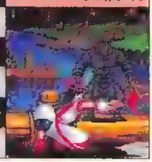
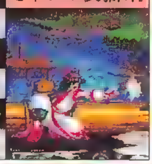
アースクエイクに空中投げを仕掛けると、地面にたたき落とす形態に変化するぞ。





武器なし・パンチ技

ただでさえ不足している攻撃のリーチが，さらに短くなってしまう。キャンセルの効く基本技は多いが，ほとんど活用できないような……？

	弱パンチ(Aボタン)	中パンチ(Bボタン)	強パンチ(AB同時押し)
立ち(近距離)	裂猫爪 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	裂猫爪 攻撃値 10 得点 150 キャンセル 瞬～後 	昇裂爪 攻撃値 10+7,8 得点 50～[illegible]50 キャンセル 1中～2後  2HIT
立ち(遠距離)	猫爪突 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	猫爪突 攻撃値 10 得点 150 キャンセル 瞬～中 	猫裂爪 攻撃値 7 得点 250 キャンセル 瞬～後 
しゃがみ(近距離)	しゃがみ裂猫爪 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	しゃがみ裂猫爪 攻撃値 10 得点 150 キャンセル 瞬～後 	しゃがみ裂猫爪 攻撃値 7 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(遠距離)	しゃがみ裂猫爪 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	しゃがみ裂猫爪 攻撃値 10 得点 150 キャンセル 瞬～後 	しゃがみ裂猫爪 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 
垂直ジャンプ	翔猫爪 攻撃値 9 得点 150 キャンセル × 	翔猫爪 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	翔裂爪 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 
ななめジャンプ	突鷹爪 攻撃値 9 得点 150 キャンセル × 	突鷹爪 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	天鷹突爪 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 

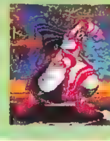
組み技

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋B

武器ありのときと同じく，相手を遠くにほうり投げる。

攻撃値	得点
18	600

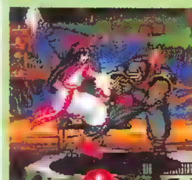


[illegible]

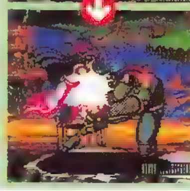
相手の近くで
⬅or➡＋AB同時

攻撃値	3×4+6
得点	50×4+100

相手にまたがり，フック→アッパーを2セットあびせたあと，フィニッシュにコブシを振り下ろす。







勝ちポーズ②

「大自然のおしおきです」の決めゼリフを言う。武器あり時のみに見れるポーズ







勝ちポーズ③

かかげた手の上にママハハが降り立つ。武器あり時には，よく似た別のポーズをとる（右ページ参照）。



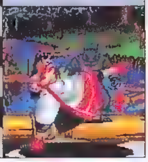
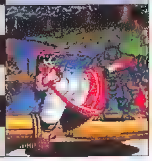
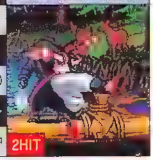


武器なし・蹴り技

性能は武器あり時と変わらない。ポーズが同じだが，近距離立ち強蹴りは蹴り上げる技，垂直ジャンプ強蹴りは蹴り下ろすタイプの技になっている。

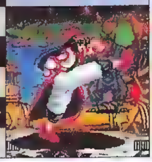
立ち（近距離）

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	胸撃蹴	胸撃蹴	連牙脚
攻撃値	6	11	9＋8
得点	100	50	150＋150
キャンセル	×	瞬～中	1瞬～2中

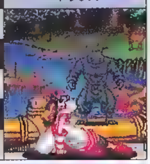
立ち（遠距離）

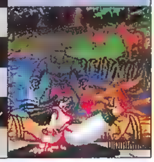
	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	腹激蹴	烈撃脚	周撃蹴
攻撃値	6	11	19
得点	100	150	250
キャンセル	×	瞬～中	瞬～後


しゃがみ（近距離）

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	脚襲打	脚襲打	天破脚
攻撃値	6	11	13
得点	100	150	200
キャンセル	×	瞬～後	×





しゃがみ（遠距離）

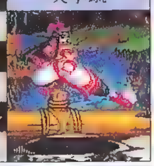
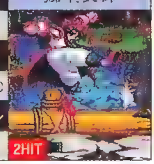
	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	脚襲打	脚襲打	天破脚
攻撃値	6	11	13
得点	100	150	200
キャンセル	×	瞬～後	×





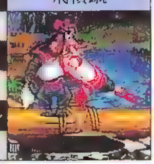
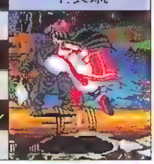
垂直ジャンプ

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	突撃蹴	突撃蹴	弧空裂脚
攻撃値	7	13	7＋12
得点	100	200	100＋200
キャンセル	×	×	×

ななめジャンプ

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	飛横蹴	飛横蹴	空裂蹴
攻撃値	7	13	16
得点	100	200	250
キャンセル	×	×	×

組み技

地天三連脚

相手の近くで
⬅or➡＋D（CD同時）

	D	CD同時
攻撃値	3＋3＋12	3＋3＋12
得点	50＋50＋200	50＋50＋200

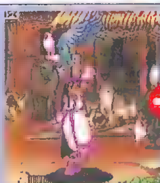
ヒザ蹴り→蹴り上げ→踏みつけ蹴りを一瞬のうちにたたき込む。能力は武器あり時と同じだ。






勝ちポーズ④

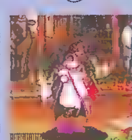
手をかかけてママハハを腕の上に呼ぶ「ケガはない？」とナコルルがたずねると，ママハハは鳴いてそれに答える。武器あり時のみ見られる。





勝ちポーズ⑤

相手のほうを向き、よし、と声をあげて軽くおじぎする。



服部半蔵



プロフィール

名前：服部　半蔵（はっとり　はんぞう）
流派：伊賀流
武器銘：無名・忍者刀
生年月日：情報なし
年齢：35歳（推定）
出生地：出羽山中
血ノ型：A型（推定）
身長：5尺9寸（推定／約179cm）
体重：16貫目（推定／約60kg）
趣向：茶道
家族構成：妻・楓／長男・真蔵／次男・勘蔵
宝物：家族
好きなもの：団子（推定）
嫌いなもの：反・徳川陣営
コンプレックス：闇に生きること
剣の道についてどう考えている？：剣の道は知らぬが，忍の道は闇
尊敬する人：師
特技：忍術
平和だと思うとき：闇威法で消えているとき
好みのタイプ：自立した女性
現代社会での彼らは……？：刑事

Prologue of Hanzo Hattori

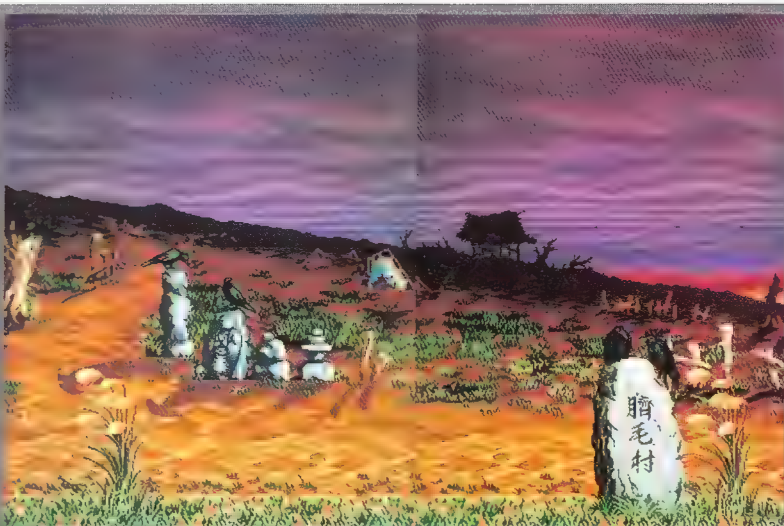
暗黒神に奪われた息子・真蔵の身体は取りもどすことができた。心臓は脈打ち，息もある。しかし，魂が抜け落ちている以上，二度と目を開くことはなかった――。

そんなある日，半蔵は魔界を掌握している者を倒せば，魔界に漂うすべての魂が開放されると聞き，再び立ち上がった。

「息子よ……そなたを,かならず蘇らせようぞ」



ステージ 出羽・落日

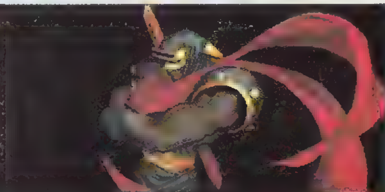


◀荒れ果てた戦場。上空には暗雲がたちこもり、あたりにカラスたちがたむろしている。前作とのちがいは、背景が左右対称に切り替わったこと、右側に「臍毛村」と記された道しるべ（石碑）が建てられたことだ

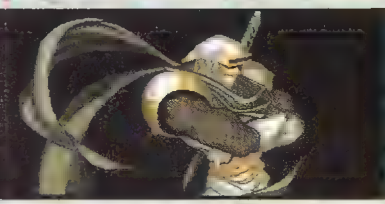


◀開始時に手前をカラスが飛び、直後に羽が降ってくる。左右の雑草と石碑は切断可能（各1000点）。石碑を斬ると、とまっていたカラスが飛び立つぞ

ノーマル色



色ちがい



ぬいぐるみ

→←→←→←↓＋A



◀勝利ポーズでもおなじみの含み笑いポーズ〟が、変身時の音声は「忍!!」の一言だけ



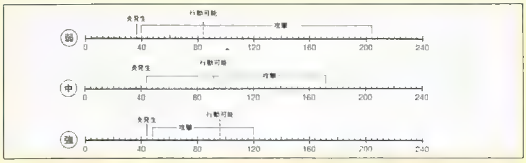
必殺技

うつせみ天舞はしゃがみガード不可で，地斬は立ちガードが不可だ。また，踏み込み中にモズ落としを仕掛けると軌道が変化する。視覚的には爽快だが，攻撃力は落ちてしまうのが悲しいところ。

忍法　爆炎龍

➡↘⬇↙＋斬る

コブシをうち下ろして，小型の火柱を発生させる。火柱は地面を跳ねるような軌道で前方に進み，相手に当たった時点で巨大な火柱を吹き上げ，消滅する。



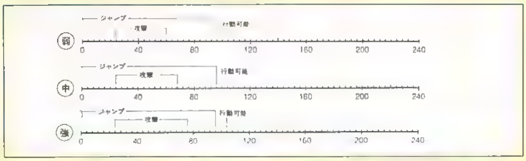
	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	16	14	14
得点	500	450	450
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1



烈風手裏剣―改

ジャンプ中に⬅↙⬇↘＋斬る

斜め下に手裏剣を投げる。手裏剣は浮き上がるような曲線軌道で飛んでいき，投げた本人はやや後方に落下する。なお，地面スレスレでこの技はだせない。



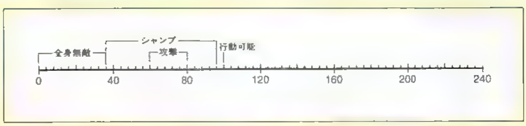
	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	13	13	13
得点	400	400	400
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1



忍法　うつせみ天舞

➡↘⬇↙⬅＋BCD同時押し

煙の中に消えたのち相手の頭上高くに出現，刀を振るいつつ(武器なし時はコブシを下に向けて)落下攻撃。ガードした相手をケズる能力はない。



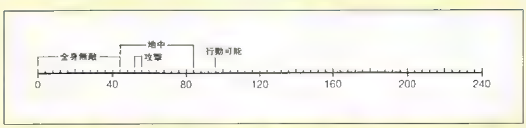
	武器あり	武器なし
攻撃値	24,16	16
得点	900,500	500
最大ヒット数	1	1
最大ケズリ数	0	0



忍法　うつせみ地斬

基本技もしくは特定の必殺技によるダメージ中にBCD同時押し

変わり身を残して消えたあと，地面から上半身をだして攻撃してくる。立ちガード不可。



	武器あり	武器なし
攻撃値	18	15
得点	600	450
最大ヒット数	1	1
最大ケズリ数	0	0

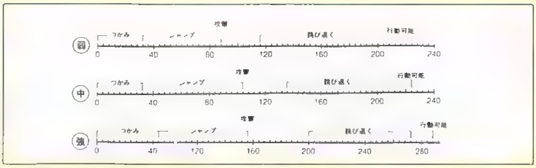


※うつせみ地斬を受け付けない技は，転倒する基本技，組み技，燃えるなどの特殊効果がある必殺技，飛び道具(例外的状況あり)。転倒する必殺技に対しては，特定のもののみ可。

モズ落とし

相手の近くで➡⬇↘＋蹴る

	弱(Cボタン)	中(Dボタン)	強(CD同時押し)
攻撃値	20 (踏み込み時16)	26 (踏み込み時23)	40 (踏み込み時30)
得点	700(500)	1000(800)	2000(2000)
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	——	——	——

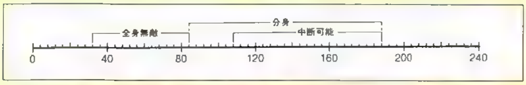


相手をつかまえて真上に上昇，きりもみ回転しながら地面に落とす。地面からは火柱が吹き上がり，相手は燃え上がる。踏み込み中に仕掛けた場合，つかんだ瞬間から放物線軌道で後方へ跳んでいくが，与えるダメージは減少する。



忍法　影分身

➡⬅↙⬇↘➡＋AorB



印を結んで回転したあと煙の中に消え，相手をはさむような形で左右に本体と幻体が出現する。本体は，押したボタンがAなら左，Bなら右で，当然もう片方は幻体。幻体を相手が斬った場合は，一定時間で発火する炎の爆弾が現れる（爆弾の攻撃値は16）。煙に包まれてから出現するまでのあいだは完全無敵。



Aボタン　Bボタン　幻体のほうを相手が斬った場合



武器破壊必殺技（超必殺技）

忍法　天魔覆滅

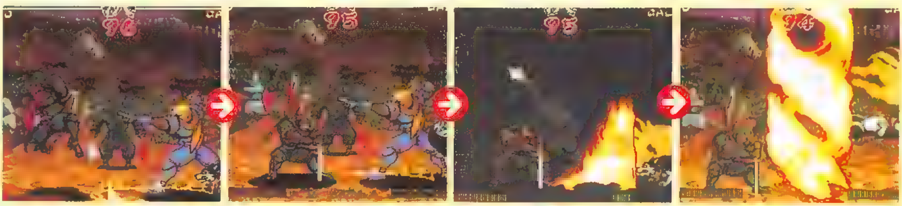
要・武器

➡↘⬇↙⬅➡＋D

攻撃値	32
得点	2000
最大ケズリ数	4

前方の地面に，チリチリと音を立てる円形の熱源が発生。半蔵が刀を地面に突き立てると，熱源から炎が噴きだし，巨大な炎柱となる。この炎は時限発火式で，ひとたび技の動作に入れば，半蔵がダメージを受けても一定時間後にかならず噴きでるようになっている。

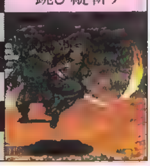




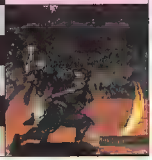
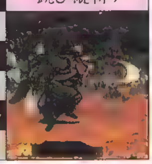
武器あり・斬り技

必殺技キャンセル不可の地上斬り技は，遠距離立ち中斬り＆強斬りの二つのみ。遠距離立ち中斬りは，一歩踏み込んで斬る，遠くの相手にも届く有効な技だけに残念。

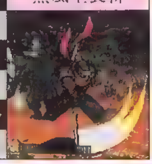
弱斬り

	技	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち(近距離)	縦斬り	10	150	瞬〜後	
立ち(遠距離)	横斬り	10	150	瞬〜後	
しゃがみ(近距離)	半月斬	10	150	瞬〜後	
しゃがみ(遠距離)	半月斬	10	150	瞬〜後	
垂直ジャンプ	跳び縦斬り	10	150	×	
ななめジャンプ	跳び縦斬り	10	150	×	

中斬り

	技	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち(近距離)	縦斬り	20	300	瞬〜後	
立ち(遠距離)	踏み込み斬り	19,14	250,200	×	
しゃがみ(近距離)	半月斬	17	250	瞬〜後	
しゃがみ(遠距離)	半月斬	17	250	瞬〜後	
垂直ジャンプ	跳び縦斬り	18	250	×	
ななめジャンプ	跳び縦斬り	18	250	×	

強斬り(AB同時押し)

	技	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち(近距離)	振り抜き斬り	35,30	500	瞬〜後	
立ち(遠距離)	風車斬	34	500	×	
しゃがみ(近距離)	三日月斬	31,16	500,250	前〜後	
しゃがみ(遠距離)	三日月斬	31,16	500,250	前〜後	
垂直ジャンプ	跳び風車斬	30	500	×	
ななめジャンプ	烈風空裂斬	30	500	×	

組み技

空転投げ

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	21	21
得点	700	700



相手を抱えて反転、背中から地面にたたきつける。技のあとは跳んではなれる。

[illegible]

お互い空中のとき
相手の近くで
⬇要素＋B(AB同時)

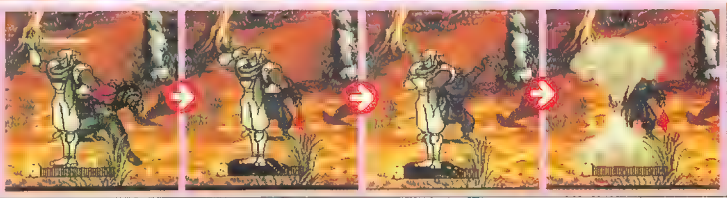
攻撃値	21
得点	700



エリ首をつかんで地面にたたきつける。アースクェイクに対しても同じ技になる。

勝ちポーズ①

相手に背を向け，ゆっくりと刀をおさめたのち，笑いを発しつつ煙の中に消える。消えたあとには，ひらりと1枚の木の葉が舞い降りる。



武器あり・蹴り技

近距離しゃがみ強蹴りは，前転からカカトを振り下ろす技。多段ヒット技だが，攻撃がでるまでの予備動作が大きく，攻撃力もたいしたことはなかったりする。

立ち（近距離）

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	膝蹴り	肝臓蹴り	空撃脚
攻撃値	8	13	18
得点	150	200	250
キャンセル	瞬〜後	瞬〜後	後





立ち（遠距離）

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	三日月蹴り	三日月蹴り	旋風脚
攻撃値	8	13	19
得点	150	200	250
キャンセル	瞬〜後	瞬〜後	×

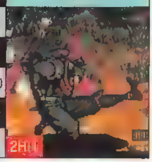




しゃがみ（近距離）

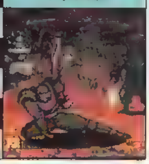
	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	下段蹴り	足払い脚	回転脚
攻撃値	8	13	15＋4
得点	150	200	200＋100
キャンセル	瞬〜後	瞬〜後	×

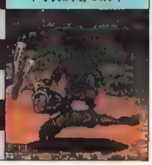




しゃがみ（遠距離）

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	下段蹴り	足払い脚	円弧旋風脚
攻撃値	8	13	19
得点	150	200	250
キャンセル	瞬〜後	瞬〜後	後





垂直ジャンプ

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	跳び蹴り	跳び蹴り	飛翔回転脚
攻撃値	4	10	17
得点	100	150	250
キャンセル	×	×	×

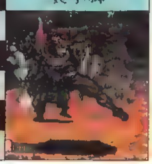




ななめジャンプ

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	跳び蹴り	跳び蹴り	襲撃脚
攻撃値	4	10	17
得点	100	150	250
キャンセル	×	×	×



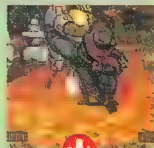


組み技

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋D（CD同時）

	D	CD同時
攻撃値	21	21
得点	700	700

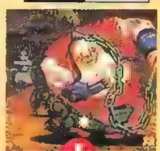
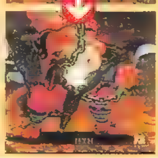



脚を引っかけて反転することで相手の体制を崩し、倒れ込むところを刀で斬る。

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋中（強）攻撃

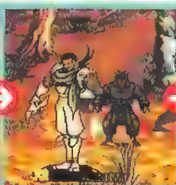
攻撃値	11＋16
得点	150＋250

しゃがみ中蹴り・遠距離立ち中（弱）蹴りの連係技。一見基本技に見えるが、組み技なのでガードは無効だ。

勝ちポーズ②

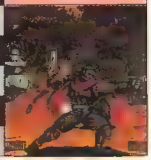
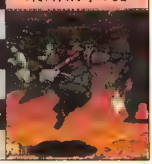
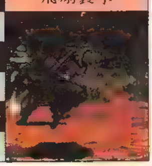
顔のマスクをはぎ捨て，スカーフ（？）をうしろに流したあと，腕を組んで笑う。武器あり時専用で，半蔵の素顔をのぞかせる数少ないシーンだ。



武器なし・パンチ技

すべての地上技が必殺技でキャンセル可能だ。近距離立ち強パンチは3段連続技。写真は2ヒット目のポーズで，このあと遠距離立ち強パンチと同じポーズへ移行する。

	弱パンチ(Aボタン)	中パンチ(Bボタン)	強パンチ(AB同時押し)
立ち(近距離)	裏拳 攻撃値 6 得点 100 キャンセル 瞬～後 	裏拳 攻撃値 10 得点 .50 キャンセル 瞬～後 	猿臂連撃打 攻撃値 13+2+2 得点 200+50+50 キャンセル 瞬～後  3HIT
立ち(遠距離)	突き 攻撃値 6 得点 100 キャンセル 前～後 	正拳突き 攻撃値 10 得点 50 キャンセル 前～後 	正拳突き 攻撃値 17 得点 250 キャンセル 前～後 
しゃがみ(近距離)	鉄槌打ち 攻撃値 6 得点 100 キャンセル 瞬～後 	鉄槌打ち 攻撃値 10 得点 150 キャンセル 瞬～後 	下段正拳突き 攻撃値 17 得点 250 キャンセル 前～後 
しゃがみ(遠距離)	鉄槌打ち 攻撃値 6 得点 100 キャンセル 瞬～後 	鉄槌打ち 攻撃値 10 得点 150 キャンセル 瞬～後 	下段正拳突き 攻撃値 17 得点 250 キャンセル 前～後 
垂直ジャンプ	飛翔裏拳 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	飛翔裏拳 攻撃値 10 得点 150 キャンセル × 	飛翔正拳突き 攻撃値 15 得点 200 キャンセル × 
ななめジャンプ	飛翔裏拳 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	飛翔裏拳 攻撃値 10 得点 50 キャンセル × 	飛翔正拳突き 攻撃値 15 得点 200 キャンセル × 

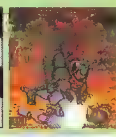
組み技

空転投げ

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

反転して，相手を背中から地面にたたきつける。

攻撃値	得点
21	700

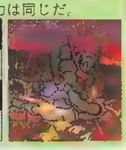


空[illegible]

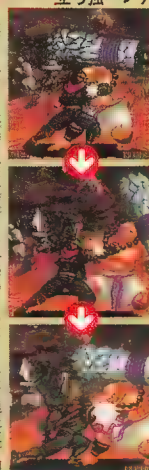
お互い空中のとき
相手の近くで
⬇要素＋B(AB同時)

空転投げの空中版。武器あり時と能力は同じだ。

攻撃値	得点
21	700



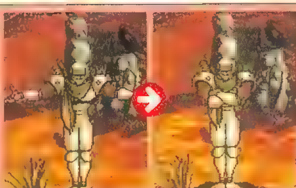
PICK UP 武器なし 近距離 立ち強パンチ



裏ヒジ打ち→裏拳→右正拳突きを一瞬のうちにくりだす連続技。相手や間合いによっては，2ヒット目の裏拳が空振ることも

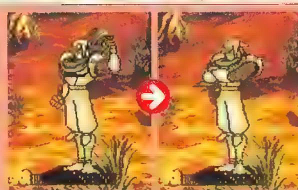
勝ちポーズ③

ゆっくりと振り上げた腕を胸元で組む。このとき，「数奇将星，我にあり」というセリフを残すのが印象的だ。



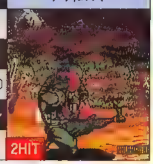
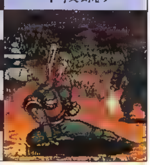
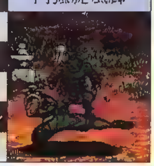
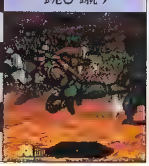
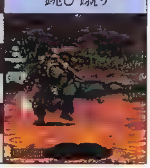
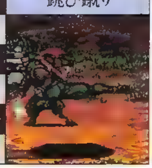
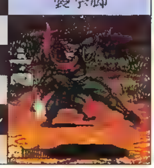
勝ちポーズ④

うしろを向いてスカーフを背中に流し，腕組みして笑う。武器あり時とちがい，マスクをはぎ取る動作がないのだ



武器なし・蹴り技

武器あり時に対して，武器なし時はジャンプ中キックの攻撃力が1ポイントだけ低下する。組み技も斬りつける動作がなくなるため，空中へほうり投げるタイプに変化。

		弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
立ち(近距離)	技	膝蹴り 	肝臓蹴り 	空撃脚 
	攻撃値	8	3	18
	得点	150	200	250
	キャンセル	瞬～後	瞬～後	後
立ち(遠距離)	技	三日月蹴り 	三日月蹴り 	旋風脚 
	攻撃値	8	13	19
	得点	150	200	250
	キャンセル	瞬～後	瞬～後	×
しゃがみ(近距離)	技	下段蹴り 	足払い脚 	回転脚  2HIT
	攻撃値	8	13	15＋4
	得点	150	200	200＋100
	キャンセル	瞬～後	瞬～後	×
しゃがみ(遠距離)	技	下段蹴り 	足払い脚 	円弧旋風脚 
	攻撃値	8	13	19
	得点	150	200	250
	キャンセル	瞬～後	瞬～後	後
垂直ジャンプ	技	跳び蹴り 	跳び蹴り 	飛翔回転脚 
	攻撃値	4	9	16
	得点	100	150	250
	キャンセル	×	×	×
ななめジャンプ	技	跳び蹴り 	跳び蹴り 	襲撃脚 
	攻撃値	4	9	17
	得点	100	150	250
	キャンセル	×	×	×

組み技

投げ

相手の近くで
⬅or➡＋D(CD同時)

	D	CD同時
攻撃値	21	21
得点	600	600

相手の胴に脚をかけ，引き込むように回転して投げる。斬る動作はないが，攻撃力は武器あり時と同じだ。



PICK UP 武器あり 遠距離立ち強斬り

空中回転による勢いで一刀両断する技。相手の足払いをかわしつつ攻撃できるが，射程はさほどなく，アクションが派手なぶんモーションも長いのが泣きどころ。



ガルフォード



プロフィール

名前：ガルフォード・D・ウェラー
流派：甲賀流＋ガルフォード流忍術
武器銘：ジャスティスブレード
生年月日：1768年12月22日
年齢：21歳
出生地：アメリカ・サンフランシスコ
血ノ型：O型
身長：71インチ（約180cm）
体重：143ポンド（約65kg）
趣向：新しい忍術の開発
家族構成：母・マリア／姉・ルージェ，シェーラ／妹・セレナ／忍犬・パピィ（♀）／子犬・パパー，ピピー，ピパー（すべて♀）
宝物：師匠（女性）にもらったマフラー
好きなもの：善
嫌いなもの：悪
コンプレックス：家出同然にでてきてしまったこと
剣の道についてどう考えている？：ヒーローとしての条件の一つ
尊敬する人：亡き父親
特技：パピィと話ができる
平和だと思うとき：パピィと遊んでいるとき
好みのタイプ：ヤマトナデシコ
現代社会での彼らは……？：女子校の先生

Prologue of Galford

最近，悪事を働くヤツらが急速に増えてきた。不審に思ったガルフォードは，一連の事件を分析してみると，魔界の影が精神の弱い者に働きかけ，悪事に走らせているのを知った。このままでは，世界中の人間が悪人となってしまう。
「こうしちゃいられないぜ。早く魔界の者を倒さないと，大変なことになる。いくぜ，パピィ！」「ワンワン！」



ステージ

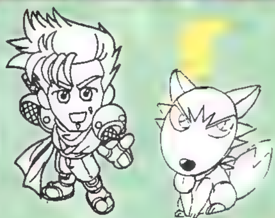
サンフランシスコ・PM12：00



◀巨大船が停泊した港が舞台。ぶらさげられたサメや大勢の観客が目立つ。前作とのちがいは、全体的に船と観客が減り、タルも一つ減ったこと（右側は二つあった）

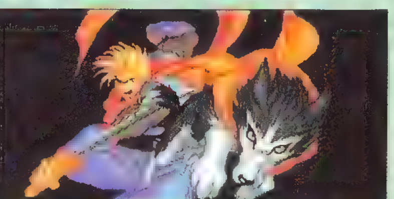


◀左右のタルは武器攻撃で切断できる（それぞれ100点）。前作では、タルの中身は、かならずリンゴだったが、今回はランダムで魚も出現する

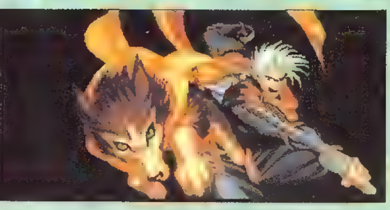




ノーマル色



色ちがい



ぬいぐるみ

→↘↓↙←→←＋C



◀入力を急ぐと必殺技が暴発するぞ。ボタンを押すタイミングを少し遅らせよう

必殺技

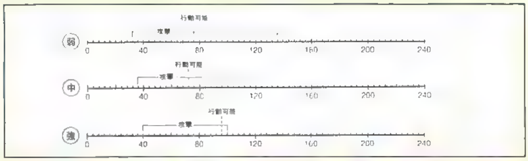
シャドーコピーとリア・レプリカアタックの性能は，半蔵の影分身＆うつせみ天舞と同じ。また，うつせみ天舞（地斬）同様，リア～やヘッド～もガードした相手の体力をケズることはできない。

プラズマブレード

⬇⬊➡＋斬る

両手から放電し，電撃をともなったクナイを投げる。食らった相手は全身を電撃に包まれて感電するが，のけぞるだけでダウンはしない。

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	21	21	21
得点	700	700	700
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1



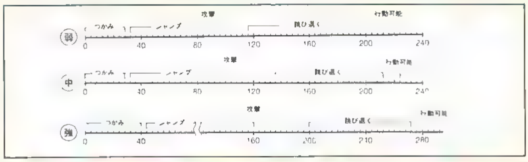


ストライクヘッズ

相手の近くで➡⬇⬊＋蹴る

相手をかかえて跳び上がったのち落下，地面に落ちると落雷が走り，相手を電撃に包む。踏み込み中にだすと，つかんだ瞬間から放物線軌道で跳んでいく。

	弱(Cボタン)	中(Dボタン)	強(CD同時押し)
攻撃値	15（踏み込み時15）	20（踏み込み時20）	30（踏み込み時28）
得点	450(450)	700(700)	2000(1500)
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	――	――	――





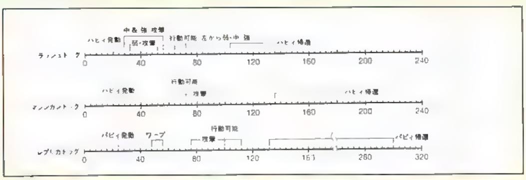
ラッシュドッグ　要・犬

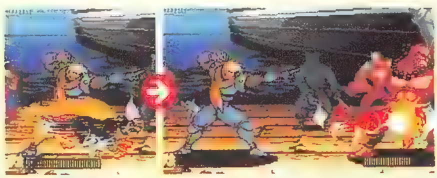
パピィが定位置にいる状態で

⬇⬋⬅＋斬る

ガルフォードの指示を受けたパピィが，前方に体当たり攻撃を仕掛ける。弱中強で突進速度や射程距離が変化する（強のほうが速く，遠くまで届く）が，スキも増加する。基本となる攻撃力はどれも同じだ。

	ラッシュドッグ	マシンガンドッグ	レプリカドッグ
攻撃値	21	30	14
得点	700	2000	450
最大ヒット数	2	2	1
最大ケズリ数	2	1	1

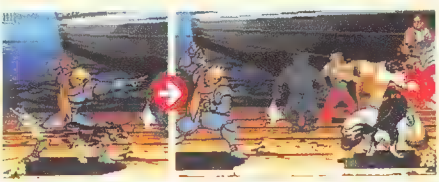




マシンガンドッグ

⬇⬋⬅＋C

1回転したあと相手に跳びかかる。ヒットしたら，相手にかみついて追加ダメージを与える。



レプリカドッグ

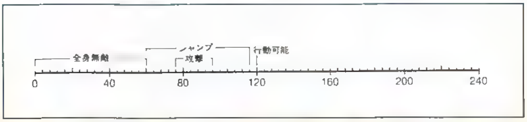
⬇⬋⬅＋D

1回転したあと消え去り，直後に相手の真上から出現，回転しながら落下攻撃を仕掛ける。



リア・レプリカアタック

➡↘⬇↙⬅＋BCD同時押し



煙の中に消えたのち相手の頭上高くに出現，落下攻撃を仕掛ける。

	武器あり	武器なし
攻撃値	24,16,18,19,22	24
得点	900,500,600,600,800	900
最大ヒット数	1	1
最大ケズリ数	0	0

武器あり

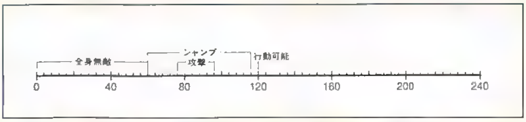


武器なし



ヘッド・レプリカアタック

基本技もしくは特定の必殺技によるダメージ中にBCD同時押し



技の発動する条件は半蔵のうつせみ地斬と，攻撃性能はリア〜と同じだ（出現位置は低い）。

	武器あり	武器なし
攻撃値	24,16,18,19,22	24
得点	900,500,600,600,800	900
最大ヒット数	1	1
最大ケズリ数	0	0

武器あり



武器なし



シャドーコピー

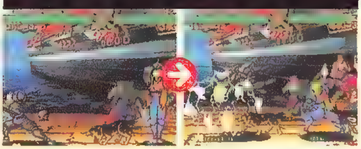
➡⬅↙⬇↘➡＋AorBボタン



基本的には半蔵の忍法影分身と同じ。本体は，押したボタンがAなら左，Bなら右。相手が幻体を斬った場合は，電撃の爆弾が現れる（爆弾の攻撃値は16）。



幻体のほうを相手が斬った場合



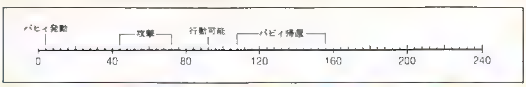
武器破壊必殺技（超必殺技）

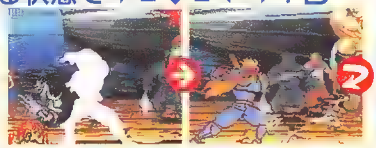
メガストライクドッグ

攻撃値	得点	最大ケズリ数
16＋18	250＋600	0

パピィが定位置にいる状態で➡↘⬇↙⬅➡＋D

パピィが1回転したのち突進する。ヒットしたら回転攻撃を9発，うしろ足蹴りを9発当て，かみついたあと上空に跳び上がり地面にたたきつける。最初の突進をガードされた場合は技が発動せず，相手の体力をケズることもできない。



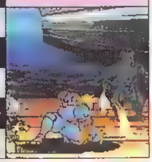
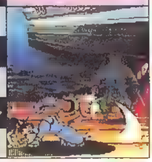
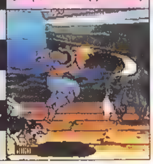
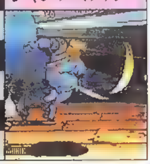
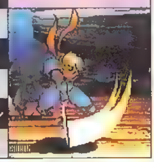




※リア〜とヘッド〜は，攻撃がヒットしたときのポーズによって，与えるダメージが大きく変化する（武器あり時）。

武器あり・斬り技

同じタイプの忍者だけあって，（技名こそちがうが）攻撃の動作は半蔵と同じものばかりだ　ただし，攻撃がでるまでの速度や攻撃力などは微妙にちがっている。

	弱斬り					中斬り					強斬り				
	技名	攻撃値	得点	キャンセル		技名	攻撃値	得点	キャンセル		技名	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち（近距離）	ハイトスレイ	11	150	瞬〜後		ハイトスレイ	20	300	瞬〜後		カウンタースラッシュ	36	500	瞬〜後	
立ち（遠距離）	サイドスレイ	11	150	瞬〜後		サイドバスター	18	250	×		ローリングスラッシュ	23,11	300,150	×	
しゃがみ（近距離）	ダウンスレイ	11	150	瞬〜後		ダウンスレイ	20	300	瞬〜後		グランドスラッシュ	29,24	500,400	瞬〜後	
しゃがみ（遠距離）	ダウンスレイ	11	150	瞬〜後		ダウンスレイ	20	300	瞬〜後		グランドスラッシュ	29,24	500,400	瞬〜後	
垂直ジャンプ	ジャンプスレイ	11	150	×		ジャンプサイドスレイ	18	250	×		ウインミルバスター	30	500	×	
ななめジャンプ	ジャンプスラッシュ	11	150	×		ジャンプサイドスラッシュ	18	250	×		サンダースラッシュ	30	500	×	

投げ技

ローリングドロップ

相手の近くで
⬅or➡＋B（AB同時）

	B	AB同時
攻撃値	21	21
得点	700	700



反転して相手を地面にたたきつける。攻撃後は小さく跳びのき間合いを開く。

スターダストドロップ

お互い空中のとき
相手の近くで
⬇要素＋B（AB同時）

攻撃値	21
得点	700



空中でつかんで地面にたたき落とす。アースクェイクに対しても同じ技がでる。

勝ちポーズ①



刀を逆手で持って構える。そのあとパピィ（犬）は，吠えて尻尾を振る，ニヤリと笑みをうかべて目を光らせる，のどちらかの行動をとる。

勝ちポーズ②



歯がキラリと光るポーズ。これもパピィの行動が2種ある。

近距離立ち強蹴りの攻撃判定は，半蔵の同じ技より広い。お互い接近してだしてみると，半蔵の蹴りはまるで当たらず，ガルフォードの蹴りはいくらでも当たるのだ。

武器あり・蹴り技

立ち(近距離)

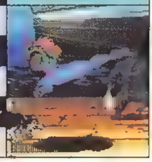




	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	ニーキック	ニーキック	トルネードキック
攻撃値	7	12	17
得点	100	200	250
キャンセル	瞬～後	瞬～後	後

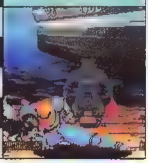
立ち(遠距離)





	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	ハイキック	ハイキック	ハイサイドキック
攻撃値	7	12	18
得点	100	200	250
キャンセル	瞬～後	瞬～後	×

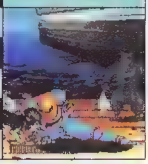
しゃがみ(近距離)

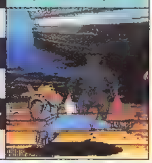




	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	グランドキック	グランドサイドキック	ローリングクラッシュ
攻撃値	7	12	8＋10
得点	100	200	150＋150
キャンセル	瞬～後	瞬～後	×

しゃがみ(遠距離)

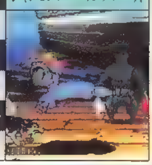




	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	グランドキック	グランドサイドキック	レッグブレイカー
攻撃値	7	12	18
得点	100	200	250
キャンセル	瞬～後	瞬～後	後

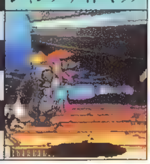
垂直ジャンプ





	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンピングローリングソバット
攻撃値	6	12	16
得点	100	200	250
キャンセル	×	×	×

ななめジャンプ

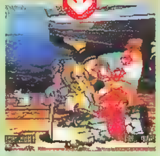




	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ランサーキック
攻撃値	6	12	16
得点	100	200	250
キャンセル	×	×	×

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋D(CD同時)

	D	CD同時
攻撃値	21	21
得点	700	700

相手の胴に脚をかけ、引っぱり込んで体制を崩したのち、振り下ろす刀で斬る。

[illegible]

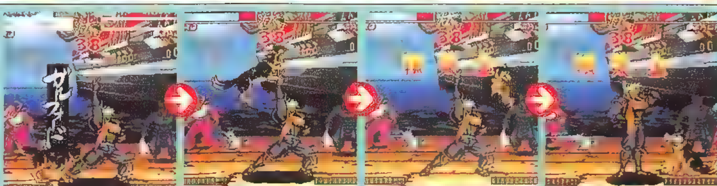
相手の近くで
⬅or➡＋中(強)攻撃

攻撃値	10＋17
得点	150＋250




近(遠)距離しゃがみ中蹴り→遠距離立ち中(弱)蹴りのコンビネーションをたたき込む。

勝ちポーズ③



真上へ投げた骨にパピィが跳びつく。ガルフォードがポーズをとると，パピィもそれにあわせて吠える。武器あり時，1本目に見られるシーンだ。

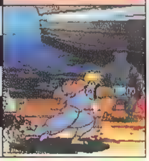
武器なし•パンチ技

武器なし時も，半蔵とは攻撃力などが微妙にちがっている。近距離立ち強パンチの合計攻撃値は同じだが，攻撃力の配分がまったくちがう点に注目。

立ち(近距離)

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ(AB同時押し)
技名	バックナックル	バックナックル	フラッシュブロー
攻撃値	7	10	5+6+6
得点	100	150	00+00+00
キャンセル	瞬～後	瞬～後	(3)瞬～後
			

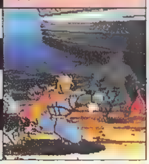
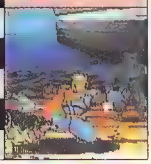
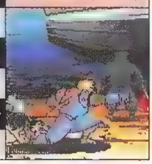
立ち(遠距離)

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ(AB同時押し)
技名	ストレート	ストレート	ライトニングストレート
攻撃値	7	10	7
得点	100	150	250
キャンセル	瞬～後	瞬～後	瞬～後
			

しゃがみ(近距離)

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ(AB同時押し)
技名	しゃがみバックナックル	しゃがみバックナックル	しゃがみストレート
攻撃値	7	10	17
得点	100	150	250
キャンセル	瞬～後	瞬～後	瞬～後
			

しゃがみ(遠距離)

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ(AB同時押し)
技名	しゃがみバックナックル	しゃがみバックナックル	しゃがみストレート
攻撃値	7	10	17
得点	100	150	250
キャンセル	瞬～後	瞬～後	瞬～後
			

垂直ジャンプ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ(AB同時押し)
技名	ジャンプジャブ	ジャンプジャブ	ジャンプストレート
攻撃値	7	10	15
得点	100	150	200
キャンセル	×	×	×
			

ななめジャンプ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ(AB同時押し)
技名	ジャンプジャブ	ジャンプストレート	ジャンプストレート
攻撃値	7	10	15
得点	100	150	200
キャンセル	×	×	×
			

組み技

ローリングドロップ

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	21	21
得点	700	700

相手をつかまえて地面にたたきつける。攻撃後は後方に跳びのき，スタート時くらいに間合いを開く。



スターダストドロップ

お互い空中のとき
相手の近くで
⬇要素＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	21	21
得点	700	700

空中で相手をつかみ，体重を乗せて地面に落とす。空中で使用するローリングドロップといったところ。

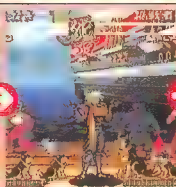


勝ちポーズ④

はるか上空に投げられた骨をパピィが追いかけると，やがて3匹の子犬とともに降りてくる。よく見ると，右端の子犬が骨をくわえているぞ。



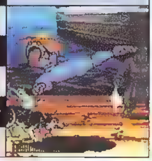
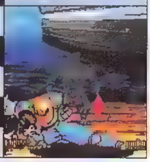
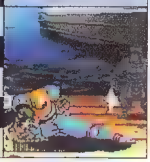
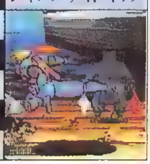






武器なし・蹴り技

武器なし時にかぎり，近距離しゃがみ強キックのヒット回数が1回増える。斬り攻撃に匹敵する攻撃力となるのだが，実用性に関してはあまり考えないほうが……？

	弱蹴り(Cボタン)	攻撃値	得点	キャンセル	中蹴り(Dボタン)	攻撃値	得点	キャンセル	強蹴り(CD同時押し)	攻撃値	得点	キャンセル
立ち(近距離)	ニーキック 	7	100	瞬～後	ニーキック 	12	200	瞬～後	トルネードキック 	17	250	後
立ち(遠距離)	ハイキック 	7	100	瞬～後	ハイキック 	12	200	瞬～後	ハイサイドキック 	18	250	×
しゃがみ(近距離)	グランドキック 	7	100	瞬～後	グランドサイドキック 	12	200	瞬～後	ローリングクラッシュ 	8＋1＋10	50＋50＋150	×
しゃがみ(遠距離)	グランドキック 	7	100	瞬～後	グランドサイドキック 	12	200	瞬～後	レッグブレイカー 	18	250	後
垂直ジャンプ	ジャンプサイドキック 	6	100	×	ジャンプサイドキック 	12	200	×	ジャンピングローリングソバット 	16	250	×
ななめジャンプ	ジャンプサイドキック 	6	100	×	ジャンプサイドキック 	12	200	×	ランサーキック 	16	250	×

投げ技

レッグスルー

相手の近くで
⬅or➡＋D(CD同時)

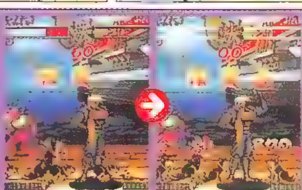
	D	CD同時
攻撃値	21	21
得点	700	700

相手の胴に脚を引っかけ，反対側へ投げ飛ばす。武器あり時とちがい，投げることで間合いが大きく広がる。



勝ちポーズ⑤

全員勢ぞろいし，ガルフォードが決めポーズをとるのにあわせて順番で吠える，武器なし時専用の勝ちポーズだ。



勝ちポーズ⑥

勝ちポーズ⑤に見えるが，子犬が1匹足りない。じつは背中に隠れていたのだ。



王虎



プロフィール

名前：王虎（わんふー）
流派：少林寺流抜刀術
武器銘：摸肉大石柱
生年月日：清89年1月2日
年齢：36歳
出生地：中国・ある王族の末裔
血ノ型：O型
身長：6尺6寸（約200cm）
体重：30貫目（約113kg）
趣向：体力作り
家族構成：妻・眠眠／長男・大虎
宝物：王家末裔の証
好きなもの：家族
嫌いなもの：弱い男
コンプレックス：「ない」と語る
剣の道についてどう考えている？：絶対的な力をもって敵を倒すもの
尊敬する人：なし
特技：虎を3秒で気絶させること
平和だと思うとき：平和なとき
好みのタイプ：大柄で繁殖能力に優れている人
現代社会での彼らは……？：政治家

Prologue of Wan-fu

どこを探しても，「真の漢」が見つからず，怒髪天を衝いた王虎の前に，予言者と名乗る者が現れた。予言者は自分の魂と引き換えに，世界を掌握できる「破王の卵」の話を王虎に語った。それさえあれば中国が統一できると思った王虎は，「破王の卵」を手に入れるべく，中国をあとにした。
「でぇえい！　真の漢，王虎気功全開じゃっ！」

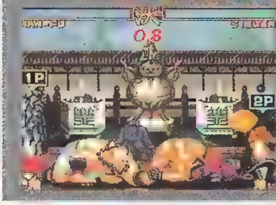


ステージ

西安・威陽寺

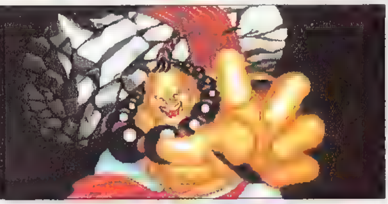


◀激しい雷雨と仁王像に囲まれた部屋。体力ゲージで読みにくいが、上部には「王椎治虎」と記された看板がある。前作とのちがいは、背景全体の配色が赤から青（白？）系統になったこと。設置物の変更はない

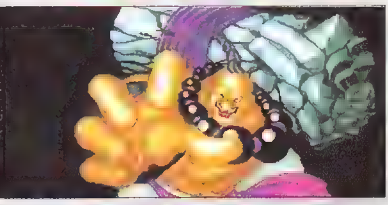


◀このステージには切断可能な物体や勝利時の変化がない。とりあえず、通常は体力ゲージに隠れて見えない看板が、上の背景写真ならハッキリと見えるぞ

ノーマル色

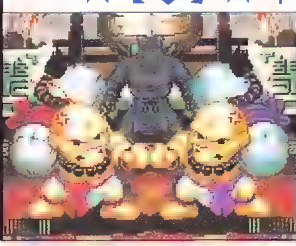


色ちがい



ぬいぐるみ

→←↙↓↘→←＋D



◀頭のスジが笑える。かついでいる石柱は、白いサンドバッグのようだ





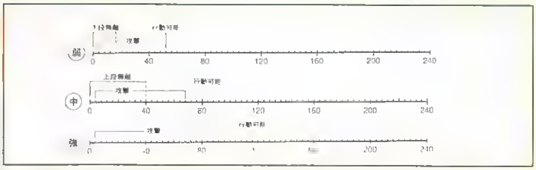
必殺技

怒髪柱撃は，自発的に怒り状態になれる必殺技だ。ただし，その代償として32ポイントのダメージを受けてしまう（残り体力が32ポイント未満の場合は，体力１の状態で耐える）。

気功大撲殺　要・武器

↓↘→＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	16,6	21,8,6,19	21,6,17,8
得点	500,250	700,300,250,600	700,250,500,300
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	2	4	5



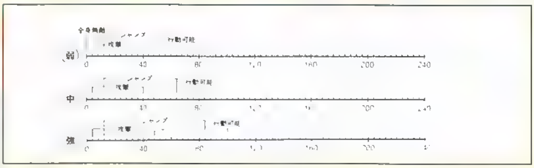
先端から炎を噴きだす石柱を豪快に振り回す。弱なら１回転，中は２回転，強は３回転し，攻撃がヒットした時点で相手は燃えてダウンする。また，攻撃が回転中のどの状態でヒットしたかにより，与えるダメージは大きく変化する。



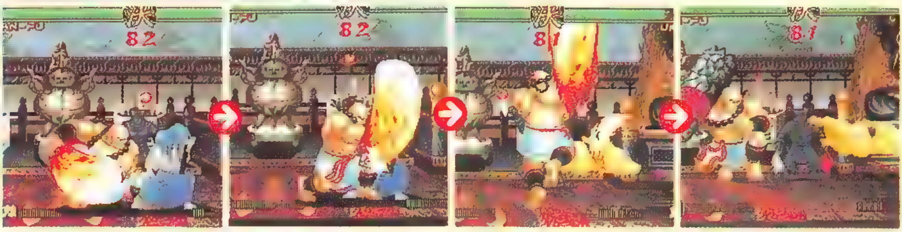
気功旋風撃　要・武器

→↓↘＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	11＋12 (上昇中16)	11＋12 (上昇中16)	11＋12 (上昇中16)
得点	350＋400 (500)	350＋400 (500)	350＋400 (500)
最大ヒット数	2	2	2
最大ケズリ数	3	3	2



炎を噴きだす石柱を振り上げ，上空へ跳び上がる。技のではじめは全身無敵。表の（　）内の数値は，跳び上がっているときの攻撃値。攻撃判定は計３回出現するが，連続ヒットするのは1発目と2発目のあいだのみだ。



怒髪柱撃　要・武器

↓↙←＋CD同時押し



石柱に頭を６回たたきつけて，怒りゲージを蓄積させる。技の途中で攻撃を受けないかぎり，自分はかならず32ポイントのダメージを受けて，怒りゲージを満タンにする。なお，柱に頭をたたきつけている瞬間は攻撃判定も存在する。

攻撃値	得点	最大ヒット数	最大ケズリ数
32	2000	1	2

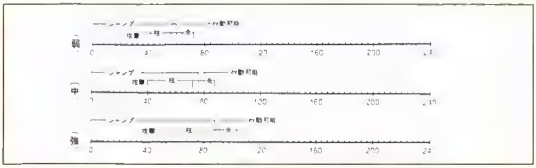


真気功爆転法

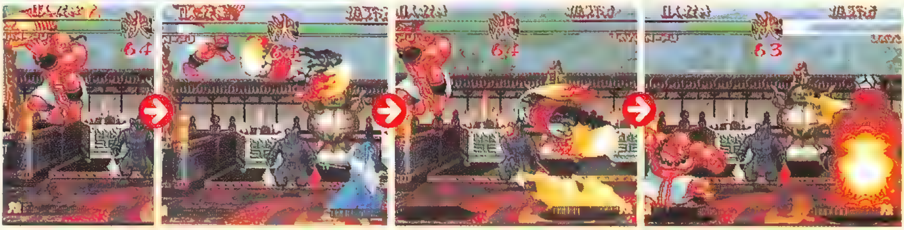
要・武器

⬇↙⬅＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	32,21 (爆風48,40,33)	32,21 (爆風48,40,33)	32,21 (爆風48,40,33)
得点	2000,700 (2000)	2000,700 (2000)	2000,700 (2000)
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	4	4	4

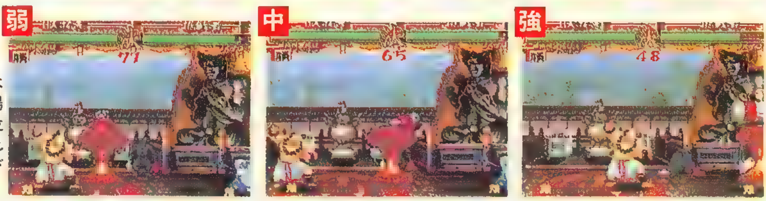


上空に跳び上がり，石柱を前方斜め下に投げつける。石柱は地面に落ちると爆発を起こしてその場に残るため，技のあとは素手の状態になってしまう。なお，表の(　)内の数値は，着弾した際の爆風の攻撃値と得点だ。



弱中強による着弾点のちがい

お互い画面端にはなれて技をだした場合の，王虎の着地位置と着弾地点がこれだ。強は端に攻撃が届いてしまう。



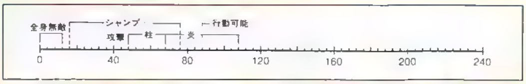
武器破壊必殺技（超必殺技）

気功大爆天

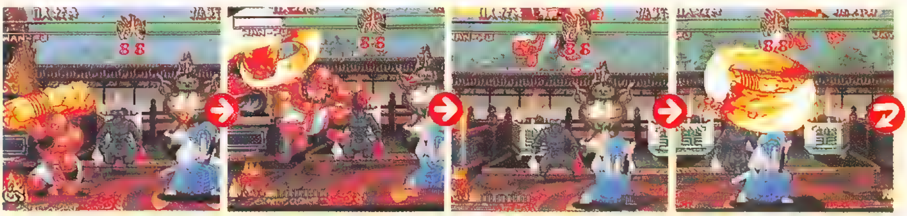
要・武器

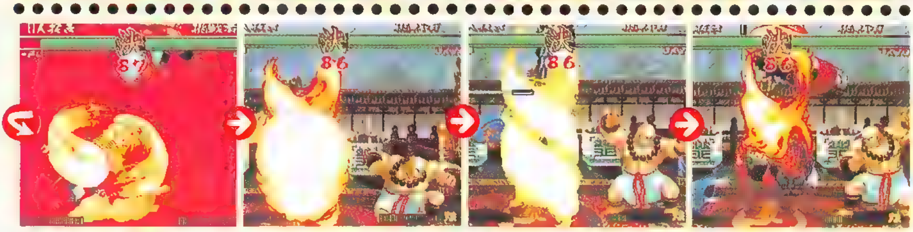
➡⬅↙⬇↘➡＋B

攻撃値	最大40
得点	最大2000
最大ケズリ数	6



前方に高く跳び上がり，頂点で石柱を下に投げる。石柱は地面に激突して巨大な火柱を噴き上げ，投げた本人はそのままの軌道で反対側に着地する。相手を跳び越えるようにだすと，石柱が当たる前に左右が入れ替わり，ガード方向も逆になる。幻惑性の強い技。

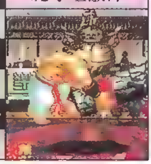




※気功大爆天の攻撃値は，石柱が5,32,35,37,40で，火柱が32,37,40。どの状態でヒットしたかにより，いずれかのダメージを相手に与える。

武器あり・斬り技

石柱による攻撃は，当たるタイミングによって与えるダメージが大きく変化する。インパクトの瞬間に当てたほうが，ダメージも大きくなるぞ。

	弱斬り	中斬り	強斬り(AB同時押し)
立ち(近距離)	肘打	横殴柱	烈破撃滅砕
			 2HIT
攻撃値	6	24	16＋16
得点	100	400	250＋250
キャンセル	×	瞬～後	①瞬～②瞬
立ち(遠距離)	手甲打	振柱突	烈壊怒轟撃滅砕
			 2HIT
攻撃値	6	22,18	15＋6 11＋16
得点	100	300,250	200＋250, 150＋250
キャンセル	×	瞬～中	×
しゃがみ(近距離)	座肘打	座横殴柱	昇天撃滅砕
			 2HIT
攻撃値	6	24	16＋16,22
得点	100	400	250＋250 330
キャンセル	×	瞬～中	①後
しゃがみ(遠距離)	座手甲打	座振突注	低殴回払柱
			
攻撃値	6	18	36
得点	100	250	500
キャンセル	×	前	×
垂直ジャンプ	虎牙落砕	虎牙撲滅砕	虎牙重激砕
			
攻撃値	12	23,16	33,21
得点	200	300,250	500,300
キャンセル	×	×	×
ななめジャンプ	虎牙落砕	虎牙撲滅砕	虎牙重激砕
			
攻撃値	.2	23,16	33,21
得点	200	300,250	500,300
キャンセル	×	×	×

掴み技

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	計29	計29
得点	計1200	計1200



相手をひっつかみヒップドロップでツブし、石柱で3回殴り倒したのち最後に蹴りとばす。最初の尻で4、石柱3発で6＋4＋4、最後の蹴りで11ダメージを与える。

	強斬り(AB同時)
後方ジャンプ	虎牙震激砕
	 39
攻撃値	22,2
得点	300,300
キャンセル	×

勝ちポーズ①

頭を3回たたきつけたのち，石柱をかついでガハハと笑う。武器なしのときは，当然石柱を持っていないので，ただ笑うだけで終わる。



必殺技キャンセルのかかる攻撃は，しゃがみの中＆強蹴りのみ。しかも，攻撃がでているときではなく攻撃のもどりぎわにキャンセル・ポイントがあるのだ。

武器あり・蹴り技

立ち（近距離）

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り（CD同時押し）
技名	苦脛蹴	中段蹴	殴脚回蹴
攻撃値	6	9	7＋8
得点	100	150	100＋150
キャンセル	×	×	×





立ち（遠距離）

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り（CD同時押し）
技名	苦脛蹴	中段突蹴	尻的大突撃
攻撃値	6	12	8＋10
得点	100	200	150＋150
キャンセル	×	×	×





しゃがみ（近距離）

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り（CD同時押し）
技名	小脛脚	虎脛脚	低殴脚回払
攻撃値	6	12	18
得点	100	200	250
キャンセル	×	後	後





しゃがみ（遠距離）

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り（CD同時押し）
技名	小脛脚	虎脛脚	低殴脚回払
攻撃値	6	12	18
得点	100	200	250
キャンセル	×	後	後





垂直ジャンプ

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り（CD同時押し）
技名	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
攻撃値	6	12	19，15
得点	100	200	250，200
キャンセル	×	×	×

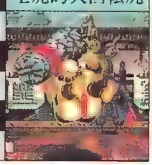




ななめジャンプ

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り（CD同時押し）
技名	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
攻撃値	6	12	19，15
得点	100	200	250，200
キャンセル	×	×	×



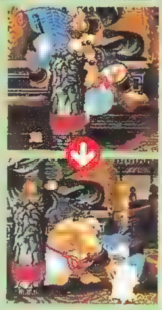


[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋D（CD同時）

	D	CD同時
攻撃値	27	27
得点	1000	1000

石柱を横に置き、相手を両手でかかえ上げたのち腰から地面にたたきつける。



[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋中（強）攻撃

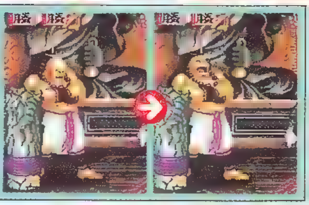
攻撃値	13＋19
得点	200＋250

近（遠）距離立ち弱蹴り→近距離立ち強蹴り（1ヒットのみ）のコンビネーションをくりだす。



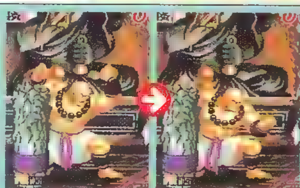
勝ちポーズ②

石柱を横に置き，腕組みをして声高らかに笑う。武器を持っていないときでもポーズはとくに変化しない。



勝ちポーズ③

石柱を横に置き，ガッツポーズをとる。勝ちポーズ②同様，武器なし時での変化は，横に石柱がないことぐらい。



武器なし・パンチ技

王虎の場合，武器なし時には武器破壊必殺技を含むすべての必殺技が使用不可能。そのため，すべての基本技がキャンセル不可ということになる。

	弱パンチ(Aボタン)	中パンチ(Bボタン)	強パンチ(AB同時押し)
立ち(近距離)	肘打 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	岩砕拳 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	岩裂砕拳 攻撃値 8＋9 得点 150＋.50 キャンセル × 
立ち(遠距離)	手甲打 攻撃値 6 得点 00 キャンセル × 	岩砕拳 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	大岩砕拳 攻撃値 5＋11 得点 100＋150 キャンセル × 
しゃがみ(近距離)	座肘打 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	座連岩砕拳 攻撃値 8＋6 得点 150＋100 キャンセル ×  	座昇岩砕拳 攻撃値 19, 7 得点 250,250 キャンセル × 
しゃがみ(遠距離)	座手甲打 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	座岩砕拳 攻撃値 8＋6 得点 150＋100 キャンセル ×  	座大岩砕拳 攻撃値 19 得点 250 キャンセル × 
垂直ジャンプ	跳手甲打 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	跳手甲打 攻撃値 3 得点 200 キャンセル × 	落虎岩砕拳 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 
ななめジャンプ	跳手甲打 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	跳手甲打 攻撃値 13 得点 200 キャンセル × 	落虎岩砕拳 攻撃値 .7 得点 250 キャンセル × 

投げ技

壁打投

相手の近くで
⬅or➡＋B

攻撃値	16
得点	500

両手で相手をかかえ上げ，力まかせにカベ（画面端）に向けて投げつける。







[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋AB同時

相手をかかえ上げ，頭から地面にたたきつける。

攻撃値	27
得点	1000



勝ちポーズ④

突然，石柱に向かって攻撃をはじめる。石柱は少しずつケズれていき，最後には王虎の石像ができあがってしまうのだ。通称，王虎乱舞。



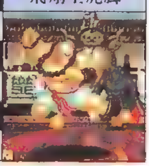
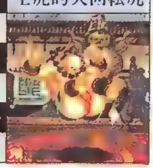






必殺技のかわりに「ぬいぐるみコマンド」をキャンセルで…と思いきや，同コマンドは基本技にキャンセルをかけられないので，キャンセル不可という点に変わりはない。

武器なし・蹴り技

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
立ち(近距離)	苦腿蹴 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	中段蹴 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	殴脚回蹴 攻撃値 15＋15 得点 200＋200 キャンセル ×  2HIT
立ち(遠距離)	苦腿蹴 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	中段突蹴 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	尻的大突撃 攻撃値 9＋9 得点 150＋150 キャンセル ×  2HIT
しゃがみ(近距離)	小腿脚 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	虎腿脚 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	低殴脚回払 攻撃値 19 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(遠距離)	小腿脚 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	虎腿脚 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	低殴脚回払 攻撃値 19 得点 250 キャンセル × 
垂直ジャンプ	飛翔王虎脚 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	王虎的回転尻 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	王虎的大回転尻 攻撃値 19 得点 250 キャンセル × 
ななめジャンプ	飛翔王虎脚 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	王虎的回転尻 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	王虎的大回転尻 攻撃値 19 得点 250 キャンセル × 

相手の近くで
⬅or➡＋D

相手をかかえ上げ，腰から地面にたたきつける。

攻撃値	得点
27	1000



相手の近くで
⬅or➡＋CD同時

攻撃値	27
得点	1000

相手を強引にひき倒し，その上からヒップドロップを落としてツブす。



PICK UP
武器あり・近距離しゃがみ強パンチ

石柱を振り上げ，さらに振り下ろす2段構えの技。振り上げ時に2度，振り下ろし時に1度攻撃するが，最後の一撃は攻撃のでるまでが遅く，連続ではつながらない。



橘右京



プロフィール

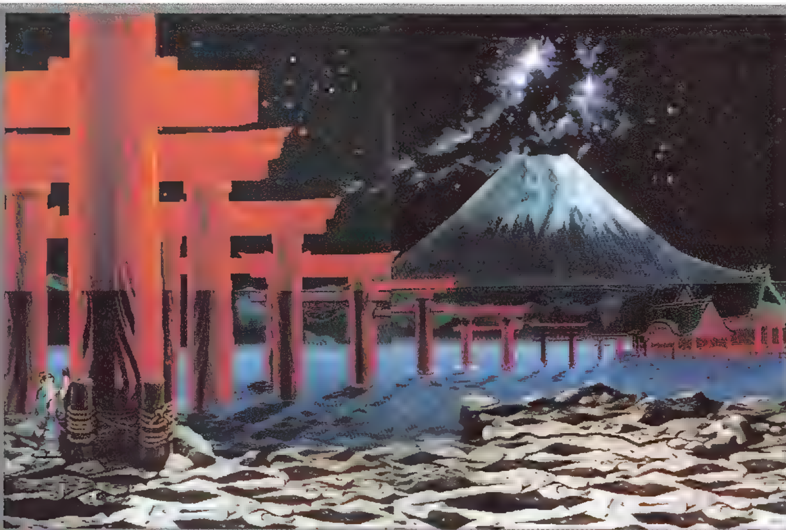
名前：橘　右京（たちばな　うきょう）
流派：神夢想一刀流
武器銘：自作・無名
生年月日：1764年9月20日（明和元年）
年齢：25歳
出生地：近江甲賀郡・馬杉村
血ノ型：AB型
身長：5尺8寸（約176cm）
体重：11貫目（約41kg）
趣向：……刺繍（ししゅう）
家族構成：……ほしい
宝物：真の自分を理解してくれている女性「小田桐　圭」
好きなもの：孤独な自分を感じること
嫌いなもの：真の孤独
コンプレックス：明るい太平の世の中にいまいち溶け込めないこと
剣の道についてどう考えている？：……こわい
尊敬する人：……
特技：刺繍（仕上がりは雑巾だという）
平和だと思うとき：圭殿といるとき
好みのタイプ：圭殿
現代社会での彼らは……？：入院患者

Prologue of Ukyo Tachibana

右京が手に入れた魔界の華は，彼が求める「究極の華」ではなかった。「この華はかとれあ，だな。文献には魔界の中心に究極の華が咲くとあるが，本当に存在するかは……わからぬ」武蔵の国の老学者は語った。「文献にあるならば，かならず究極の華はそこにあるはずです。わたしは，その華を探しに行きます」右京はふたたび，魔界を目指す旅にでた。



ステージ 骸流島・宵の刻



◀場所は覇王丸のステージと同じ。時間が夜中、波しぶきがない、鳥居の脇にいる女性が小田桐　圭になったことが相違点。前作とのちがいは、空にあった満月や花火がなくなり、星しか見られなくなったことだ



◀右京が勝つと圭が画面外へ消える。その後の勝利デモに登場するからだ。負けたときは圭が手で顔をおおう。同キャラ戦では前者の反応をする

ノーマル色



色ちがい



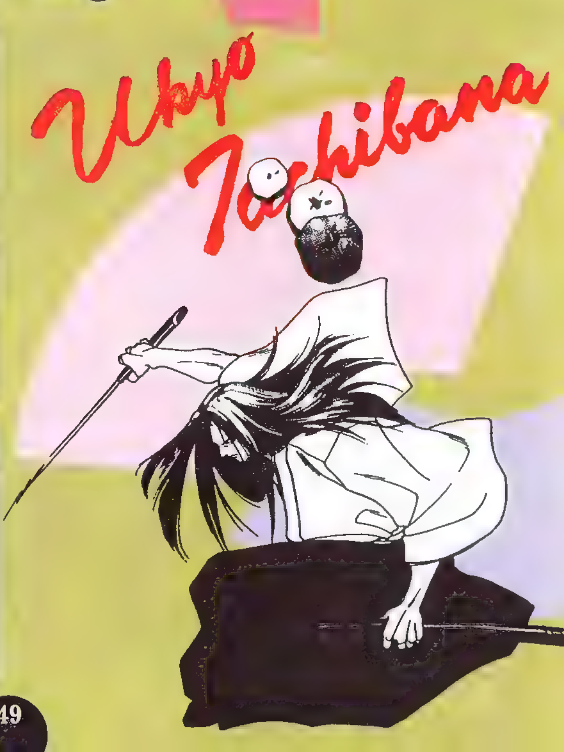
ぬいぐるみ

↘↓↙←→↓↘＋B



◀微笑みながら花を見つめている。残念ながら、リンゴは登場しない





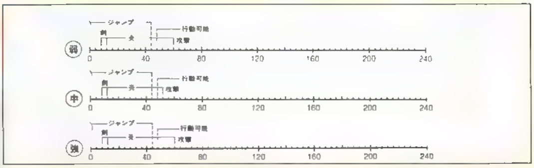
必殺技

つばめ返しはジャンプの高度制限がなく，地面スレスレでもだせる。そのため，低空ジャンプである退き込み中やジャンプ直後にも使用可能だ。ただし，下段避けの最中にだすことはできない。

秘剣　つばめ返し　要・武器

ジャンプ中に↙⬇↘➡＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	8,12,21	8,12,21	8,12,21
得点	300,400,700	300,400,700	300,400,700
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	2	2	2



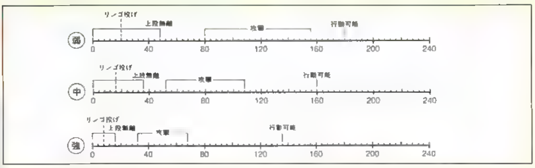
体を回転させながら刀を抜き，広範囲を斬り払うと同時に鳥の形をした炎をはなつ。火の鳥は，舞い上がるような軌道をえがいて飛んでいく。刀をガードされた場合，弱は後方，中はやや後方，強は前方に跳ね返る。



秘剣　ささめゆき　要・武器

⬇↙⬅＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	8,16,6	6,16,14	6,18,10,8
得点	300,500,250	250,500,450	250,600,350,300
最大ヒット数	4	6	7
最大ケズリ数	5	7	11



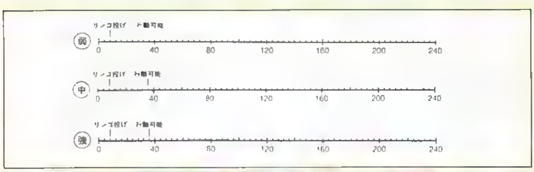
ふところからリンゴをひとつ投げ，刀を抜いて相手ごと細かく斬りきざむ。攻撃が届くかぎり連続ヒットするが，与えるダメージは剣の角度によってちがう。また，相手の体格によってもヒット回数が大きく変化する。



非剣　ささめゆき

⬇↙⬅＋蹴る

秘剣　ささめゆきの「ふところからリンゴを取りだして投げる」動作のみを行なうフェイント技。この技自体は一切の攻撃能力がなく，得点も得られない。

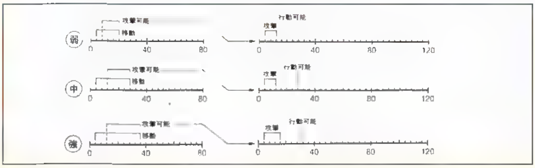




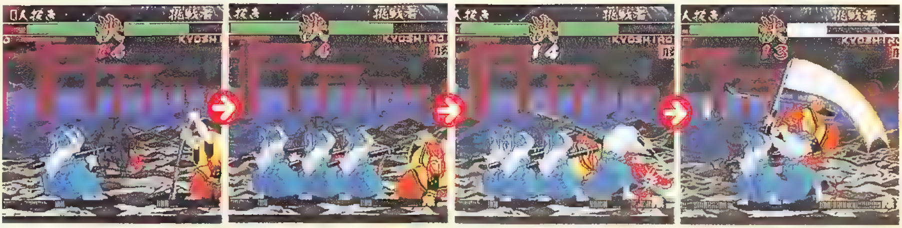
残像踏み込み斬り 要・武器

⬇↘➡＋蹴る

	弱(Cボタン)	中(Dボタン)	強(CD同時押し)
攻撃値	21,13	12	24,21
得点	700,400	400	900,700
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	2	1



残像を発生させるほどの高速踏み込みで間合いを詰め，居合い斬りをくりだす。技全体のモーションが短く，さらに攻撃をガードされてもスキはないに等しい。弱，中，強により踏み込める最大距離とくりだす技が異なる。



弱中強による だす技のちがい

弱なら水平に斬り，中ならば斬り下ろし，そして強は斬り上げる。なお，中にかぎりガードした相手に攻撃が2回当たる。

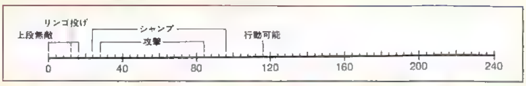


武器破壊必殺技（超必殺技）

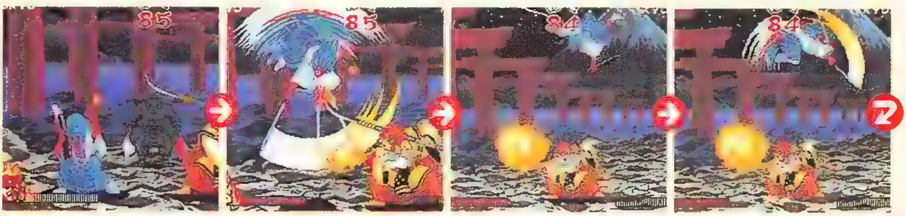
ツバメ六連 要・武器

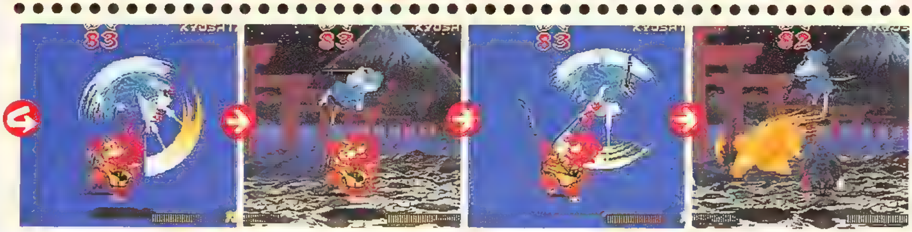
➡⬅↙⬇↘➡＋AB同時押し

攻撃値	最大41
得点	最大2500
最大ケズリ数	0



投げたリンゴを追いかけるように，つばめ返しの回転動作をくり返しつつ跳んでいき，ヒットしたら6回斬りきざむ。リンゴを投げるところまで上半身無敵。相手はしゃがみガードでも防ぐことが可能（ケズリ能力もない）。ガードされたあとは後方に跳ね返る。

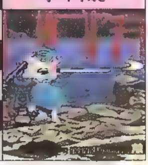
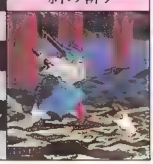




※ツバメ六連の攻撃値は，跳んでいくときが10,9,8,2で，ヒット時の攻撃は1回転につき1か3のダメージを3発与える（最後の1回転のみ2発）。

武器あり・斬り技

近距離しゃがみ中斬り＆強斬りは，剣を振り下ろしきるころにキャンセル可能となる。振り下ろしはじめで当たった場合は，ヒット中のキャンセルはできないので注意。

	弱斬り(Aボタン)	中斬り(Bボタン)	強斬り(AB同時押し)
立ち(近距離)	柄尻打ち 攻撃値 10 得点 150 キャンセル 後 	水平抜き 攻撃値 20 得点 300 キャンセル 瞬〜後 	2段払い打ち 攻撃値 20＋15 得点 300＋200 キャンセル ②瞬〜中 
立ち(遠距離)	柄尻突き 攻撃値 10 得点 150 キャンセル 後 	水平斬り 攻撃値 18 得点 250 キャンセル 瞬〜中 	2段払い打ち 攻撃値 20＋15 得点 300＋200 キャンセル ②瞬〜中 
しゃがみ(近距離)	脛払い 攻撃値 10 得点 150 キャンセル 瞬〜後 	鳥落とし 攻撃値 20 得点 300 キャンセル 中〜後 	夢想三連 攻撃値 5,32,33,34 得点 100,500, 500,500 キャンセル ②中〜後 
しゃがみ(遠距離)	脛払い 攻撃値 10 得点 150 キャンセル 瞬〜中 	脛払い 攻撃値 20 得点 300 キャンセル 瞬〜中 	夢想踏蹴 攻撃値 9＋32,25,3[illegible],34 得点 150＋500,4[illegible]0 500,500 キャンセル × 
垂直ジャンプ(近距離)	水平抜き 攻撃値 10 得点 150 キャンセル × 	斜め斬り 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 	斜め斬り 攻撃値 30 得点 500 キャンセル × 
垂直ジャンプ(遠距離)	水平抜き 攻撃値 10 得点 150 キャンセル × 	水平抜き 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 	水平抜き2連 攻撃値 31 得点 500 キャンセル × 
ななめジャンプ	水平抜き 攻撃値 10 得点 150 キャンセル × 	水平抜き 遠距離 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 	斜め斬り 攻撃値 30 得点 500 キャンセル × 

組み技

相手の近くで
⬅or➡＋B

相手を右手でつかまえて，剣（鞘）をにぎった左手で殴り倒す（右向きのとき）。

攻撃値	18
得点	600



相手の近くで
⬅or➡＋AB同時

相手を宙にほうり投げ、さらに居合い抜きで斬る。

ほかの組み技にくらべ、攻撃後は大きく間合いが開く。

攻撃値	18
得点	600



中斬り(Bボタン)

ななめジャンプ(近距離)

攻撃値	斜め斬り
18	
得点	
250	
キャンセル	
×	



強斬り(AB同時押し)

後方ジャンプ

攻撃値	水平抜き2連
32,15	
得点	
500,200	
キャンセル	
×	



ジャンプ強蹴りは，1段目の蹴りがヒットすると2段目の攻撃判定が消える ジャンプ強斬りは，2回斬れる相手がいない。そのため，この二つの技は2ヒット技としていない

武器あり・蹴り技

立ち（近距離）

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り（CD同時押し）
技名	にじり寄り	滑り寄り	滑り込み
攻撃値	7	12	18
得点	100	200	250
キャンセル	×	×	×





立ち（遠距離）

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り（CD同時押し）
技名	にじり寄り	滑り寄り	滑り込み
攻撃値	7	12	18
得点	100	200	250
キャンセル	×	×	×





しゃがみ（近距離）

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り（CD同時押し）
技名	脚打	空脚打	空脚打
攻撃値	4	11	15＋5
得点	100	150	200＋100
キャンセル	×	×	②瞬～後 2HIT

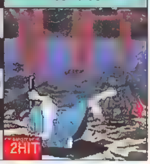




しゃがみ（遠距離）

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り（CD同時押し）
技名	脚打	空脚打	空脚打
攻撃値	4	11	15＋5
得点	100	150	200＋100
キャンセル	×	×	②瞬～後 2HIT





垂直ジャンプ

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り（CD同時押し）
技名	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り2段
攻撃値	7	12	16
得点	100	200	250
キャンセル	×	×	×





ななめジャンプ

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り（CD同時押し）
技名	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り2段
攻撃値	7	12	16
得点	100	200	250
キャンセル	×	×	×





組み技

相手の近くで
←or→＋D（CD同時）

	D	CD同時
攻撃値	2＋16	2＋16
得点	50＋250	50＋250

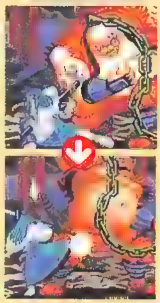
足払いで相手を転倒させると同時に跳びかかり、トドメとばかりに剣を突き立てる。



相手の近くで
←or→＋中（強）攻撃

攻撃値	20＋1
得点	300＋50

しゃがみ足払いと、中段蹴りのコンビネーション。2段目の蹴りは、この組み技専用のオリジナルだ。



橘右京

勝ちポーズ①

ふと遠くを見たあと，逃げるように走り去っていく。反対方向から，とりまき（ファン）の女性たちが大挙して迫って（押し寄せて？）きていたのだ。武器を持っているとき見られるシーン。



武器なし・パンチ技

地上の基本技すべてがキャンセル可能。とはいっても，キャンセルをかけてだせる必殺技が非剣・ささめゆきしかないので，リンゴを投げて遊ぶことしかできないが。

立ち(近距離)

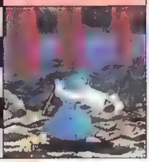
	技名	攻撃値	得点	キャンセル
弱パンチ	手刀	7	100	瞬～後
中パンチ	手刀	11	150	瞬～後
強パンチ	裏拳	10＋13	150＋200	(2)瞬～後 2HIT





立ち(遠距離)

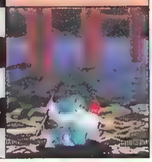
	技名	攻撃値	得点	キャンセル
弱パンチ	手刀	7	100	瞬～後
中パンチ	手刀	11	150	瞬～後
強パンチ	裏拳	10＋13	150＋200	(2)瞬～後 2HIT





しゃがみ(近距離)

	技名	攻撃値	得点	キャンセル
弱パンチ	しゃがみ手刀	7	100	瞬～後
中パンチ	しゃがみ手刀	11	150	瞬～後
強パンチ	しゃがみ裏拳	10＋10	150＋150	(2)瞬～後 2HIT


しゃがみ(遠距離)

	技名	攻撃値	得点	キャンセル
弱パンチ	しゃがみ手刀	7	100	瞬～後
中パンチ	しゃがみ手刀	11	150	瞬～後
強パンチ	しゃがみ裏拳	10＋10	150＋150	(2)瞬～後 2HIT

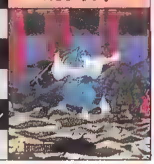




垂直ジャンプ

	技名	攻撃値	得点	キャンセル
弱パンチ	跳び手刀	7	100	×
中パンチ	跳び手刀	11	150	×
強パンチ	跳び裏拳	16	250	×

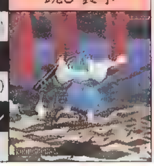




ななめジャンプ

	技名	攻撃値	得点	キャンセル
弱パンチ	跳び手刀	7	100	×
中パンチ	跳び手刀	11	150	×
強パンチ	跳び裏拳	16(後方2[illegible])	250(300)	×





投げ技

つかみ投げ

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	18	18
得点	600	600

相手をつかんで投げ飛ばす。投げたあとはスタート時くらいに間合いが開く。



PICK UP 武器あり 遠距離 しゃがみ強斬り

相手の攻撃の外や下から斬ることも可能な技。ガードされるとピンチだが，



勝ちポーズ②

吐血する右京を見て女性(圭)が心配そうに寄ってくる。武器なし時はこない（涙）。



勝ちポーズ③

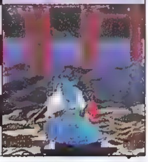
襟をただしたのち，肩ごしにこちらを向く。武器なしのときのみ見れるポーズだ



※ななめジャンプ強パンチの表の中にでてくる(　)内の数値は，後方ジャンプしたときのものです。

武器ありのとき同様，必殺技キャンセル可能な基本技は，近＆遠距離しゃがみ強蹴り（2ヒット目）しかない．蹴り技→キャンセル必殺技という形とは無縁か

武器なし・蹴り技

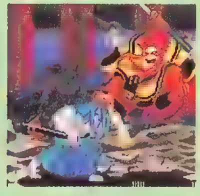
	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
立ち(近距離)	にじり寄り 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	滑り寄り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	滑り込み 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 
立ち(遠距離)	にじり寄り 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	滑り寄り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	滑り込み 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(近距離)	脚打 攻撃値 4 得点 100 キャンセル × 	空脚打 攻撃値 11 得点 150 キャンセル × 	空脚打 攻撃値 16+5 得点 250+100 キャンセル ②瞬〜後 2HIT 
しゃがみ(遠距離)	脚打 攻撃値 4 得点 100 キャンセル × 	空脚打 攻撃値 11 得点 150 キャンセル × 	空脚打 攻撃値 16+5 得点 250+100 キャンセル ②瞬〜後 2HIT 
垂直ジャンプ	跳び蹴り 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	跳び蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	跳び蹴り2段 攻撃値 6 得点 250 キャンセル × 
ななめジャンプ	跳び蹴り 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	跳び蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	跳び蹴り2段 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 

つかみ投げ

相手の近くで
←or→＋D(CD同時)

	D	CD同時
攻撃値	18	18
得点	600	600

相手をつかんでほうり投げる。空投落天斬（武器あり時の組み技）の武器なし版といったところ。



PICK UP 武器あり 近距離 しゃがみ強斬り

鞘でたたき，さらに剣を振り下ろす。剣の角度で攻撃力が大きく変わる。連続でつながらないのが難点だ。



勝利ポーズ④

背中を向けてリンゴをほうり投げ，剣の鞘で一度はじいたのち，ささめゆきで斬る。余裕を見せてくれるが，直後にセキ込んでしまう。



千両狂死郎



プロフィール

名前：千両　狂死郎（せんりょう　きょうしろう）
流派：舞闘流歌舞伎
武器銘：世話女房
生年月日：1758年12月14日（宝暦8年）
年齢：31歳
出生地：江戸
血ノ型：B型
身長：5尺4寸（約164cm）
体重：16貫目（約60kg）
趣向：髪の手入れ
家族構成：27歳のときに父親と死別
宝物：自分が描かれている浮世絵
好きなもの．大観衆の前で舞ったあとの歓声
嫌いなもの：犬
コンプレックス：前座長(父親)に歌舞伎で勝ったと感じたことがない
剣の道についてどう考えている？：生死をかけた舞台技
尊敬する人：亡き父親
特技：密教流膝屈伸
平和だと思うとき：人間の血潮が美しく飛び散る瞬間
好みのタイプ：ナイスバディでセクシーダイナマイツな欧米人
現代社会での彼らは……？：新劇系の演出家

Prologue of Kyoshiro Senryo

霸王丸と同じく，狂死郎もまた魔物に狙われていた。魔物は狂死郎の付き人に取り憑き，狂死郎に語りかけてきた。「貴様の白珠魂，もらった！」 そう言うや否や襲いかかってきたが，狂死郎は華麗な動作でそれをかわすと，逆に魔物を打ちふせた。「おのれ，あやかしめ。わしの魂，取れるものなら取ってみい」



ステージ

江戸・狂死郎千本桜



◀歌舞伎の舞台。前作とのちがいは、中央にあるフスマの絵と旗に記された文字。前作では、左から「商売繁盛」「満員御礼」「一心不乱」「家内安全」だったのが、「蓄膿症」「嘔吐感」「血痰」「歯槽膿漏」に

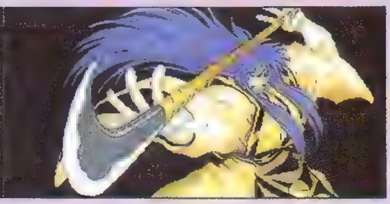


◀旗に記された文字をのぞけば、前作のステージとグラフィックに変更点はない。ちなみに、左右の大木はハリボテ。数人の黒子が支えているのだ

ノーマル色



色ちがい



ぬいぐるみ

→←↙↓↘→←＋D



◀ぬいぐるみの色ちがいは、髪が青っぽい色になるのだ（通常時の色ちがいは紫）



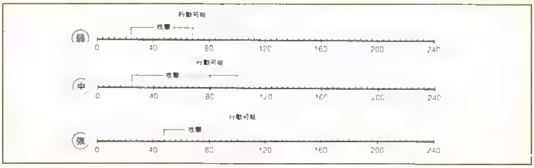
必殺技

血煙曲輪はジャンプの頂点付近と下段避けの下降中に使用可能だ。ちなみに，武器破壊必殺技の"血肉の舞"を狂死郎ステージでキメると，最後に拍手が聞こえてくるぞ。

風裂扇

⬇↙⬅＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	16	16	16
得点	500	500	500
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	3	3	3



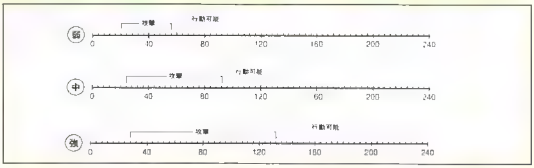
ふところより燃え上がる扇子を取りだして投げる。食らった相手は燃えてダウンするが，相手も刀で扇子を斬ることが可能。ガードされたとき，ただ弾かれて落ちていく場合と，相手の体内で跳ね返りながら落ちていく場合がある。



火炎曲舞

⬇↘➡＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	18,19,25	27	28
得点	600,600,900	1000	1500
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	4	9	13



口から炎を噴きだす。炎は扇子にあおがれて前方で燃えさかり，一定時間で消える。画面端の相手に対して使った場合にかぎり，ガードされても間合いが離れない（反動がない）ため，炎が消えるまでダメージを与えつづけられる。

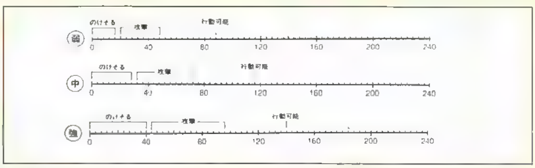


跳尾獅子

要・武器

⬇↙⬅＋蹴る

	弱(Cボタン)	中(Dボタン)	強(CD同時押し)
攻撃値	21	21	24
得点	700	700	900
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	6	7	6



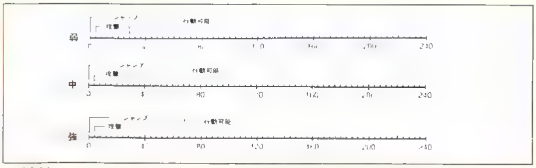
薙刀（なぎなた）を床に突き立て，体を後方に引いて（のけぞらせて）反動をつけたのち，体を炎に包み込んで蹴りかかる。弱→中→強といくにつれ，最初ののけぞっている時間が増加するぶん，攻撃をだしている時間も増加する。



回天曲舞　要・武器

→↓↘＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	21	21	21
得点	700	700	700
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1

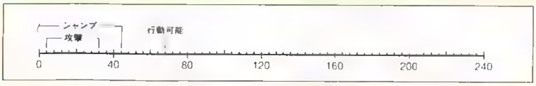


雉刀をかつぎ，体をコマのように回転させせながら放物線軌道で跳び上がる。近づく相手は，体の周囲に発生する真空の刃で斬られてしまう。攻撃はジャンプの頂点あたりまで持続し，以降は無防備状態で落下してくる。



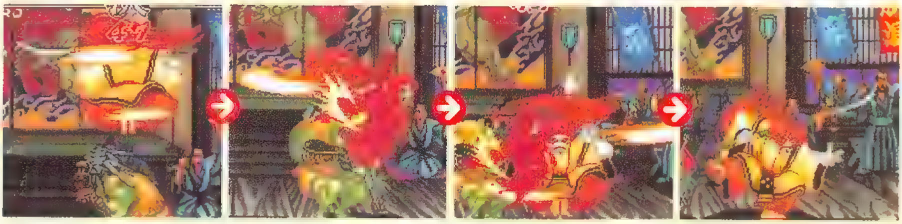
血煙曲輪　要・武器

ジャンプ頂点付近で↓＋AB同時押し



空中で回天曲舞のように体を回転させながら降りてくる。食らった相手がダウンしないため，攻撃が届くかぎり着地まで連続ヒットする。技の軌道はジャンプ方向に準ずるが，失速するため角度と滞空時間は多少変化する。

攻撃値	得点	最大ヒット数	最大ケズリ数
1発につき5	1発につき200	5	5

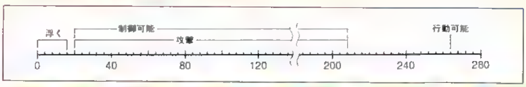


武器破壊必殺技（超必殺技）

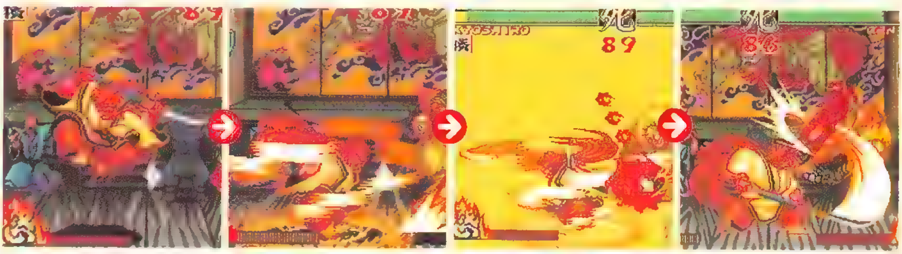
荒事師　狂死郎“血肉の舞”　要・武器

→←↙↓↘→＋C

攻撃値	19＋17
得点	600＋500
最大ケズリ数	7



1回小さく跳ねたあと，地上でコマのような高速回転をはじめる。回転中はレバーで左右移動が可能。攻撃がヒットしたら，相手を回転に引っかけて斬り裂いたあと雉刀を振り下ろし，最後にパッと扇子を開いてミエを切る。舞台上ならば，観客からの拍手も起こる。



武器あり・斬り技

相手にヒットした部分が先端か柄かで，攻撃値の変化する技がいくつかある。当然というべきか，先端に比べて柄の部分の攻撃値は低いので，接近戦は少しソンかも。

	弱斬り	中斬り	強斬り(AB同時押し)
立ち(近距離)	回転柄頭打ち 攻撃値 10 得点 150 キャンセル × 	回し斬り 攻撃値 20(柄8) 得点 300,150 キャンセル 瞬～中 	天地激斬 攻撃値 16(柄7)+20 得点 250 [illegible] +300 キャンセル ①瞬～中 
立ち(遠距離)	柄殴り 攻撃値 10 得点 150 キャンセル × 	薙刀突き 攻撃値 18 得点 250 キャンセル 瞬～中 	大回転斬 攻撃値 34(柄11) 得点 500(150) キャンセル × 
しゃがみ(近距離)	扇子打ち 攻撃値 10 得点 150 キャンセル × 	扇子打ち 攻撃値 18 得点 250 キャンセル 瞬～中 	下薙刀突き 攻撃値 34(先端24) 得点 500(400) キャンセル 瞬～中 
しゃがみ(遠距離)	下薙刀突き 攻撃値 10 得点 150 キャンセル × 	下薙刀突き 攻撃値 18 得点 250 キャンセル 瞬～中 	下薙刀突き 攻撃値 34(柄24) 得点 500(400) キャンセル 瞬～中 
垂直ジャンプ	薙刀突き 攻撃値 12(柄9) 得点 200(150) キャンセル × 	薙刀突き 攻撃値 20(柄16) 得点 300(250) キャンセル × 	割腹斬り 攻撃値 33 得点 500 キャンセル × 
ななめジャンプ	薙刀突き 攻撃値 12(柄9) 得点 200(150) キャンセル × 	薙刀突き 攻撃値 20(柄16) 得点 300(250) キャンセル × 	大往生突き 攻撃値 35 得点 500 キャンセル × 

投げ技

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	18	18
得点	600	600

薙刀に相手を引っかけ投げ飛ばす。レバーの入力方向に関係なく，かならず自分の後方へと投げる。



勝ちポーズ①

ゆっくり腰を落としてミエを切ったのち，舞台裏（画面外）へと去っていく。決めゼリフは「討ち取ったりぃ!!」。武器あり時専用のポーズ。



※近距離しゃがみ強斬りの表の中にでてくる(　)内の数字は，薙刀の先端(光の部分)がヒットしたときのもの。

武器あり・蹴り技

武器を活用した蹴り技（遠距離立ち蹴り）を持つ唯一のキャラクターだ。ちなみに，遠距離立ち蹴りとななめジャンプ蹴りのポーズは一見同じだが……武器に注目

	弱蹴り([illegible])	中蹴り([illegible])	強蹴り([illegible]同時押し)
立ち（近距離）	逆足蹴 攻撃値 8,5 得点 150,.00 キャンセル × 	逆足蹴 攻撃値 17 得点 250 キャンセル 瞬～中 	逆足蹴 攻撃値 17,16 得点 250,250 キャンセル 瞬～中 
立ち（遠距離）	支点蹴 攻撃値 8,7 得点 150,100 キャンセル × 	支点蹴 攻撃値 13,11 得点 200,150 キャンセル × 	支点竜巻蹴 攻撃値 13,15,5 得点 200 200 100 キャンセル × 
しゃがみ（近距離）	爪先蹴 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	爪先蹴 攻撃値 13 得点 200 キャンセル 瞬～中 	下段竜巻蹴 攻撃値 19 得点 250 キャンセル 瞬～中 
しゃがみ（遠距離）	爪先蹴 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	爪先蹴 攻撃値 13 得点 200 キャンセル 瞬～中 	下段竜巻蹴 攻撃値 19 得点 250 キャンセル 瞬～中 
垂直ジャンプ	獅子蹴 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	獅子蹴 攻撃値 13 得点 200 キャンセル × 	極楽蹴 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 
ななめジャンプ	獅子蹴 攻撃値 8,6 得点 150,100 キャンセル × 	獅子蹴 攻撃値 13 得点 200 キャンセル × 	極楽蹴 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 

[illegible]

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋D

髪で相手をとらえ，振り回してほうり投げる。

攻撃値	得点
18	600



[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋CD同時

髪でくるんで8回締め上げる。攻撃回数は一定。

攻撃値	得点
11＋2×7	150＋50×7



[illegible]

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋中（強）攻撃

近距離立ち中（弱）蹴り↓近距離立ち強蹴り（2段目のみ）のコンビネーションをくりだす。

攻撃値	得点
14＋18	200＋250



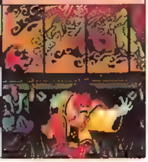
勝ちポーズ②

薙刀を振り回したのち，腰を落として首をひねり，ミエを切る。決めゼリフは「ぁ天罰なりぃ!!」。武器なし時でも似たポーズがある。



武器なし・パンチ技

まさに，張り手ざんまい　近＆遠距離立ち強ハンチは左張り手 ›右張り手（2ヒット）の3段技だが，たいがいの相手には1段目 ›2段目か，2段目 ›3段目のどちらかしかヒットしない。

姿勢	パンチ	技名	攻撃値	得点	キャンセル	画面
立ち(近距離)	弱パンチ	歌舞伎張り手	6	100	×	
立ち(近距離)	中パンチ	歌舞伎張り手	11	150	瞬～中	
立ち(近距離)	強パンチ	二連張り手	17+3+7	[illegible]	①瞬～中	
立ち(遠距離)	弱パンチ	長髪打ち	6	100	×	
立ち(遠距離)	中パンチ	歌舞伎張り手	11	150	瞬～中	
立ち(遠距離)	強パンチ	二連張り手	2+3+8	50+50+5[illegible]	①瞬～中	
しゃがみ(近距離)	弱パンチ	扇子打ち	6	100	×	
しゃがみ(近距離)	中パンチ	扇子打ち	10	150	瞬～中	
しゃがみ(近距離)	強パンチ	下歌舞伎張り手	17	250	瞬～中	
しゃがみ(遠距離)	弱パンチ	下歌舞伎張り手	6	100	×	
しゃがみ(遠距離)	中パンチ	下歌舞伎張り手	10	150	瞬～中	
しゃがみ(遠距離)	強パンチ	下歌舞伎張り手	17	250	瞬～中	
垂直ジャンプ	弱パンチ	歌舞伎張り手	8	150	×	
垂直ジャンプ	中パンチ	歌舞伎張り手	12	200	×	
垂直ジャンプ	強パンチ	大見得張り手	15	200	×	
ななめジャンプ	弱パンチ	歌舞伎張り手	8	150	×	
ななめジャンプ	中パンチ	歌舞伎張り手	12	200	×	
ななめジャンプ	強パンチ	大見得張り手	15	200	×	

相手の近くで
←or→＋B

髪でくるんで投げる。同じ技の中でも、中パンチにかぎってレバーで投げる方向を変えられない。

攻撃値	18
得点	600



相手の近くで
←or→＋AB同時

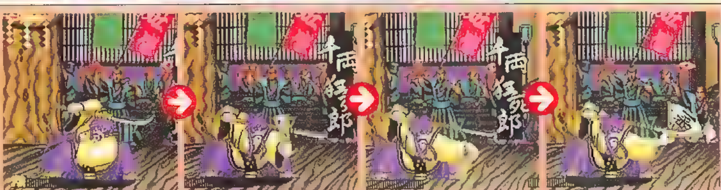
髪で相手をしばり、8回締め上げる。攻撃回数は固定で、レバーやボタン入力による増減はできない。

攻撃値	11+2×7
得点	150+50×7



勝ちポーズ③

ふところに手を忍ばせて扇子を取りだし，パッと開く。武器を持っていないときでも見れる（武器を持っていないだけで，動作のちがいはない）。



蕹刀が手元にないので，遠距離立ち蹴りが近距離のものと同じ技に変わる。ジャンプ蹴りのポーズを見ていると，なんか手元がさびしそうに見えるのは気のせいか？

武器なし・蹴り技

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
立ち（近距離）	逆足蹴 攻撃値 8,5 得点 150,100 キャンセル ×	逆足蹴 攻撃値 17 得点 250 キャンセル 瞬～中	逆足蹴 攻撃値 17,16 得点 250,250 キャンセル 瞬～中
立ち（遠距離）	逆足蹴 攻撃値 8,7 得点 150,100 キャンセル ×	逆足蹴 攻撃値 13,11 得点 200,150 キャンセル 瞬～中	逆足蹴 攻撃値 13,15,5 得点 200,200,100 キャンセル 瞬～中
しゃがみ（近距離）	爪先蹴 攻撃値 8 得点 150 キャンセル ×	爪先蹴 攻撃値 13 得点 200 キャンセル 瞬～中	下段竜巻蹴 攻撃値 19 得点 250 キャンセル 瞬～中
しゃがみ（遠距離）	爪先蹴 攻撃値 8 得点 150 キャンセル ×	爪先蹴 攻撃値 13 得点 200 キャンセル 瞬～中	下段竜巻蹴 19 得点 250 キャンセル 瞬～中
垂直ジャンプ	獅子蹴 攻撃値 8 得点 150 キャンセル ×	獅子蹴 攻撃値 13 得点 200 キャンセル ×	極楽蹴 攻撃値 17 得点 250 キャンセル ×
ななめジャンプ	獅子蹴 攻撃値 8,5 得点 150,100 キャンセル ×	獅子蹴 攻撃値 13 得点 200 キャンセル ×	極楽蹴 攻撃値 17 得点 250 キャンセル ×

[illegible]

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋D

中パンチとちがい，レバー入力方向に投げる。

攻撃値	18
得点	600



[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋CD同時

髪の毛で相手をしばり，高速で8回締め上げる。

攻撃値	11+2×7
得点	150+50×7



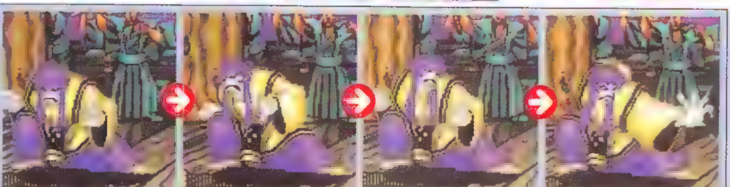
PICK UP 武器あり 近距離 立ち強斬り

蕹刀を振り上げ，返す刃でさらに斬る。密着状態だと1段目の攻撃力が下がるぞ。



勝利ポーズ④

腰を落とし，ゆっくり首を回してミエを切る。勝ちポーズ②とほぼ同じ（決めゼリフも同じ）だが，槍を持っていないぶんアクションは少なめ。



不知火幻庵



プロフィール

名前：不知火　幻庵（しらぬい　げんあん）
流派：魔道な流
武器銘：あざみ
生年月日：1762年3月25日
年齢：27歳
出生地：鬼哭島
血ノ型：ヒトとは血液構造がちがう
身長：5尺（約152cm）
体重：18貫目（約68kg）
趣向：家族との魔道なひととき
家族構成：妻・あざみ／長女・ざくろ／長男・むくろ／次男・へどら
宝物：昔，一族の勇者が倒したと言われる「鬼族の骨」（じつはプテラノドンの頭骨）
好きなもの：家族のまがまがしい笑顔
嫌いなもの：怒ったときの自分の肌の色
コンプレックス：最近めっきり減った頭髪
剣の道についてどう考えている？：真っ二つに切り裂いた瞬間の快感を得るための手段
尊敬する人：じつはアンブロジァ
特技：延髄引き抜き
平和だと思うとき：人間の血潮が飛び散り，殺した相手が悶え苦しむ瞬間
好みのタイプ：不潔で狡猾，醜悪で禍々しい人
現代社会での彼らは……？：現代でも魔道の一族の頃の容姿をし，周囲から浮いているようだ

Prologue of Gen-an Shiranui

嘆きや狂気，怨念が渦巻く魔界に幻庵はいた。そんな幻庵に「下僕になるなら肉体を復活させてやろう」という声が飛び込んできた。声の主は魔界を掌握する者，と名乗った。幻庵は「ケケケ……まことに復活できるなら，手下になってもいいケ」と取り引きに応じつつも，スキを見つけてはその者を倒し，自分が魔界の王にならんと企んでいた。



ステージ

鬼哭島（おになきじま）・材料待ち



◀洞窟に造られた祭壇。前作とのちがいは、かがり火の数が減り、中央に巨大なナベがあること。そこでは、幻庵の魔道仲間のたたり（左）とのろい（右）が材料をかき混ぜている。その材料をよく見ると……



◀左右のかがり火は破壊することが可能（各1000点）。幻庵が負けると、たたりが台の上から落ちる。幻庵が勝ったときや同キャラ戦では無反応

ノーマル色



色ちがい

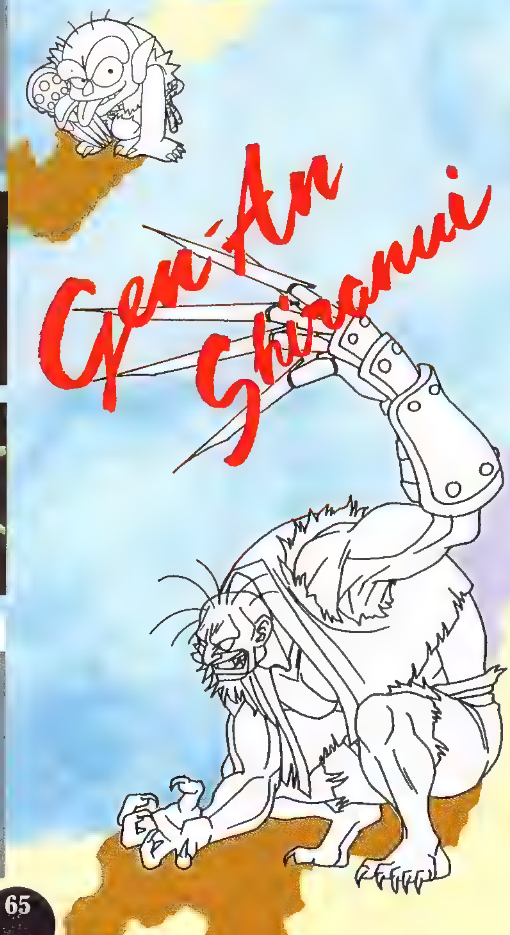


ぬいぐるみ

↘↓↙←↓↙+C



◀「ニャッハッハッハ」と笑いながら変身。じつは前作での勝ちポーズなのだ



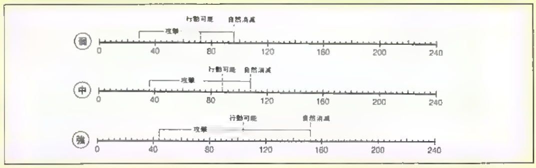
必殺技

幻庵うつせみ脱皮と幻庵脱皮は，半蔵のうつせみ天舞（地斬）やガルフォードのリア（ヘッド）・レプリカアタックと同様の操作でだせる技だが，こちらはガードした相手の体力をケズることが可能だ。

毒吹雪

⬇⬊➡＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	16,20,11,24,12	16,20,11,24,12	16,20,11,24,12
得点	500,700,350,900,400	500,700,350,900,400	500,700,350,900,400
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1



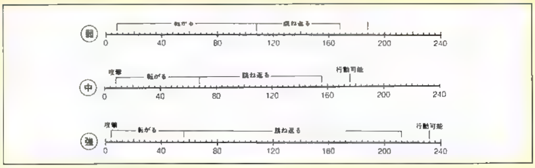
ふところから毒の入ったツボを取りだし，ツボの口の部分に息を吹きつけて毒霧を飛ばす。食らった相手は体が紫色に変色してよろめき，ダウンしてしまう。なお，よろめいている最中の相手に攻撃を当てることはできない。



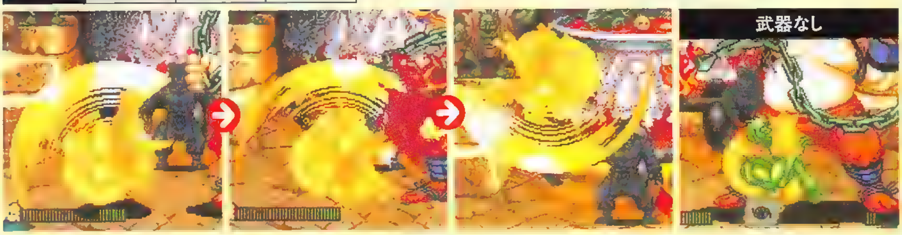
肉転突き

➡⬇⬊＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	最大21（武器なし時19）	最大19（武器なし時19）	最大21（武器なし時19）
得点	最大700(600)	最大600(600)	最大700(600)
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	7(3)	7(3)	6(3)



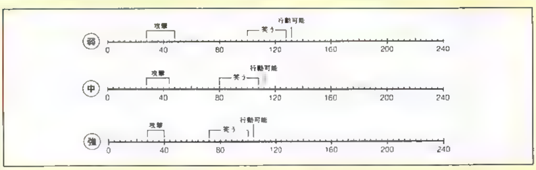
前方に転がっていき，爪（または体当たり）で攻撃する。攻撃が当たったり画面端にたどりつくと後方に跳ね返るが，このときにも攻撃判定は残っている（ただし，4回以上相手をケズったあとは落下中の攻撃判定がなくなる）。



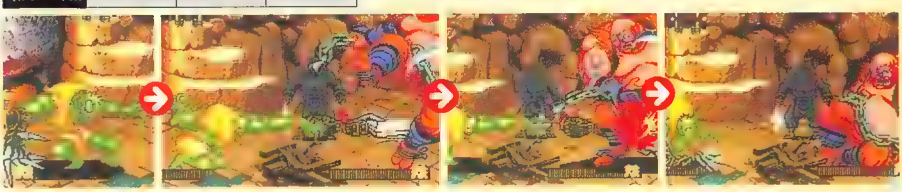
爪つまみ 要・武器

➡⬊⬇⬋⬅＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	16	16	16
得点	500	500	500
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1



爪を前方に飛ばす。ヒットしたら，爪と一緒に相手を引っぱり込み，さらに気絶状態にする（気絶時間は約2秒）。ガードされた場合は1回ケズり，少しだけ引っぱり込む。なお，気絶している相手に当てた場合，相手はダウンする。

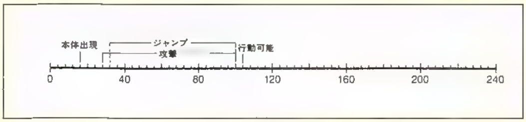


※肉転突きの攻撃値は，弱は21,16,19,13,8，中は16,19,11,8，強は11,16,21,10,8。ヒット時の角度によりいずれかのダメージを与える。

幻庵うつせみ脱皮

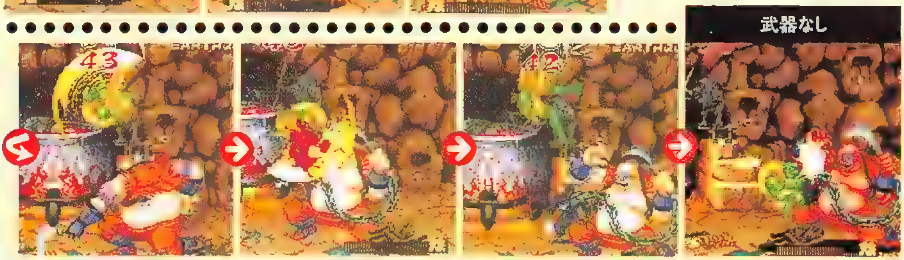
↘↓↙＋BCD同時押し

うずくまったあと，背中を突き破って新品（？）の幻庵が現れ，放物線軌道で跳ぶ肉転突きをくりだす。攻撃が当たったあとは遠くへ跳ね返っていく。ケズリ能力はあるが，相手はしゃがみガードでも防御可能だ。



	武器あり	武器なし
攻撃値	24,16,13	21
得点	900,500,400	700
最大ヒット数	1	1
最大ケズリ数	1	1

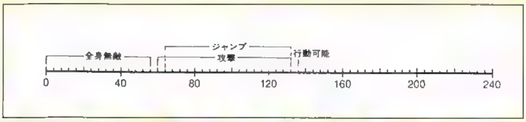




幻庵脱皮

基本技もしくは特定の必殺技によるダメージ中にBCD同時押し

ダメージを受けた状態から幻庵うつせみ脱皮に移行する。うつせみ～とちがい，跳び上がるまで全身無敵。



	武器あり	武器なし
攻撃値	24,16,13	21
得点	900,500,400	700
最大ヒット数	1	1
最大ケズリ数	1	1



武器破壊必殺技（超必殺技）

M.D.C(魔道ダイビングクロー)　要・武器

→↘↓↙←→＋AB同時押し

攻撃値	0＋2×17
得点	100＋150×17
最大ケズリ数	2



爪をかかげて前方に突進，ヒットしたら相手をかかえて押し倒し，上から爪を突き刺してドリル回転で相手の腹部をえぐる。ドリル攻撃の回数は22発だが，ダメージと得点になるのはその中の17発。ガードされたり一定距離走ったあとは，爪を振り下ろして倒れ込む。



武器あり・斬り技

武器が鉄の爪だけに，攻撃は引っかきと突きだけ。まさにカーブとストレートってトコか。じゃあ，遠距離立ち強斬りはフォークボール？

立ち(近距離)

	弱斬り(Aボタン)	中斬り(Bボタン)	強斬り(AB同時押し)
技名	ケ闇搔き	ケケ闇搔き	ケケケすくい上げ
攻撃値	11	21	32
得点	150	300	500
キャンセル	×	×	瞬～中





立ち(遠距離)

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	ケ闇突き	ケケ闇突き	ケケケ闇飛び付き
攻撃値	6	19	35,11,30
得点	100	250	500, 50, 500
キャンセル	×	×	×





しゃがみ(近距離)

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	ケ闇座搔き	ケケ闇座搔き	ケケケ座すくい上げ
攻撃値	11	21	21＋16
得点	150	300	300＋250
キャンセル	×	前～瞬	②瞬～後





しゃがみ(遠距離)

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	ケ闇座突き	ケケ闇座突き	ケケケ座すくい上げ
攻撃値	6	19	21＋16
得点	100	250	300＋250
キャンセル	×	前～瞬	②瞬～後





垂直ジャンプ

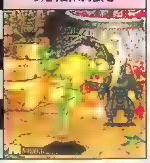
	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	跳ね闇搔き	後ろぐる搔き	ぐる搔きぐる搔き
攻撃値	12	18,19	30,32
得点	200	250,250	500,500
キャンセル	×	×	×





ななめジャンプ

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	跳ね闇搔き	後ろぐる搔き	ぐる搔きぐる搔き
攻撃値	12	19	30,32
得点	200	250	500,500
キャンセル	×	×	×





投げ技

ヒザ蹴り

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	2×7+14	2×7+14
得点	50×7+200	50×7+200

相手をかかえて，ヒザ蹴りを計8発たたき込む。技の終了後は，後方に跳んで大きく間合いをはなす。






勝ちポーズ①

武器を真上にほうり投げ，体を回転させたのち腕の上に落とす。武器が腕にハマったら，肩ごしにこちらを振り向く。武器あり時のみ見られる。





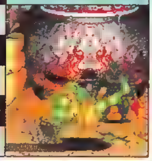

武器あり・蹴り技

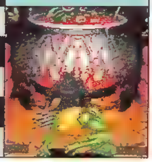
キャンセルの効く技が少ない。しゃがみ強蹴りはスライディングと蹴り上げの2段技だが，1段目がヒットすると相手が転倒してしまうため，2ヒットすることはない。

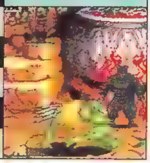
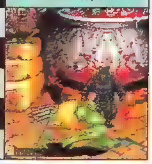
	弱蹴り				中蹴り				強蹴り（CD同時押し）			
	技名	攻撃値	得点	キャンセル	技名	攻撃値	得点	キャンセル	技名	攻撃値	得点	キャンセル
立ち（近距離）	ケ蹴り	7	100	×	ケケ蹴り	12	200	後	ケケケ蹴り	18	250	×
立ち（遠距離）	ケ蹴り	7	100	×	ケケ蹴り	12	200	後	ケケケ回り蹴り	21	300	×
しゃがみ（近距離）	ケ滑り	7	100	×	ケケ滑り	12	200	×	ケケケ滑り	15,18	200,250	×
しゃがみ（遠距離）	ケ滑り	7	100	×	ケケ滑り	12	200	×	ケケケ滑り	15,18	200,250	×
垂直ジャンプ	跳ねケ蹴り	6	100	×	跳ねケケ蹴り	11	150	×	跳ねケケケ蹴り	15,16	250,200	×
ななめジャンプ	跳ねケ蹴り	6	100	×	跳ねケケ蹴り	11	150	×	跳ねケケケ蹴り	15,16	250,200	×

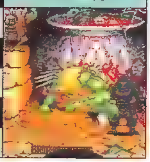
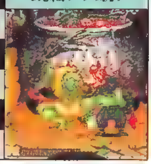


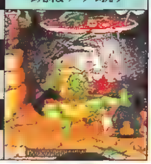





組み技

ヒザ蹴り

相手の近くで
⬅or➡＋D（CD同時）

	D	CD同時
攻撃値	2×7+14	2×7+14
得点	50×7+200	50×7+200

ヒザ蹴りを8発たたき込む。攻撃回数は固定で，レバーやボタン入力による回数の増減はできない。



相手の近くで
⬅or➡＋中（強）攻撃

攻撃値	10＋10
得点	150＋150

しゃがみ中（弱）蹴りのスライディングと，近距離立ち強蹴りの蹴り上げのコンビネーション攻撃。



勝ちポーズ②

勝ちポーズ①の変形。武器をはめようとしたが，目測をあやまってしまう。恥ずかしそうに尻を掻いたあと，武器を拾って画面外へ逃げていく。



不知火幻庵

武器なし・パンチ技

武器なしになると，ついに攻撃が引っかきだけになってしまう。かわりに地上での中＆強攻撃すべてがキャンセル可能になるが，リーチの低下は大きな損失だ。

立ち（近距離）

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
技名	ケ引っ掻き	ケケ引っ掻き	ケケケ引っ掻き
攻撃値	7	11	18
得点	100	150	250
キャンセル	×	瞬〜中	瞬〜後

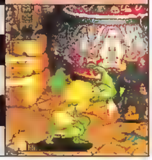




立ち（遠距離）

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
技名	ケ引っ掻き	ケケ引っ掻き	ケケケ引っ掻き
攻撃値	7	11	18
得点	100	150	250
キャンセル	×	瞬〜中	瞬〜後





しゃがみ（近距離）

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
技名	ケ座引っ掻き	ケケ座引っ掻き	ケケケ座引っ掻き
攻撃値	7	11	18
得点	100	150	250
キャンセル	×	瞬〜中	瞬〜後

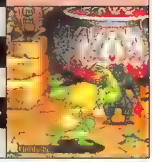




しゃがみ（遠距離）

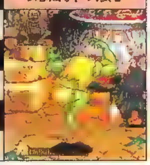
	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
技名	ケ座引っ掻き	ケケ座引っ掻き	ケケケ座引っ掻き
攻撃値	7	11	18
得点	100	150	250
キャンセル	×	瞬〜中	瞬〜後





垂直ジャンプ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
技名	跳ね引っ掻き	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き
攻撃値	8	10	15
得点	150	150	200
キャンセル	×	×	×





ななめジャンプ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
技名	跳ね引っ掻き	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き
攻撃値	8	10	15
得点	150	150	200
キャンセル	×	×	×





組み技

ヒザ蹴り

相手の近くで
⬅or➡＋B（AB同時）

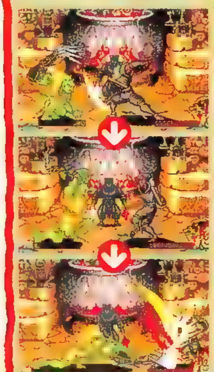
	B	AB同時
攻撃値	2×7+14	2×7+14
得点	50×7+200	50×7+200

武器なしの状態になっても，組み技はヒザ蹴りしかない。性能も武器を持っているときと同じだ。



PICK UP 武器あり遠距離立ち強斬り

長射程をほこる技。ただし，攻撃後は勝手に前進するのでガードされると恐い。



勝ちポーズ③

子供たちとそろって笑う。娘が持っているドクロマークのツボは，必殺技で使うものだ。



勝ちポーズ④

腕を振り上げ体を回転させたのち，相手の方向を向いて笑う，武器なし時専用。



技のポーズは武器を持っているときと変わらないが，なぜか近距離立ち強蹴りがキャンセル可能になっている。でも，これって使えるのか？

武器なし・蹴り技

		弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
立ち(近距離)	技名	ケ蹴り	ケケ蹴り	ケケケ蹴り
	攻撃値	7	12	18
	得点	100	200	250
	キャンセル	×	後	瞬〜後
				
立ち(遠距離)	技名	ケ蹴り	ケケ蹴り	ケケケ回り蹴り
	攻撃値	7	12	21
	得点	100	200	300
	キャンセル	×	後	×
				
しゃがみ(近距離)	技名	ケ滑り	ケケ滑り	ケケケ滑り
	攻撃値	7	12	15,18
	得点	100	200	200,250
	キャンセル	×	×	×
				
しゃがみ(遠距離)	技名	ケ滑り	ケケ滑り	ケケケ滑り
	攻撃値	7	12	8
	得点	100	200	250
	キャンセル	×	×	×
				
垂直ジャンプ	技名	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り
	攻撃値	6	11	16,15
	得点	100	150	250,200
	キャンセル	×	×	×
				
ななめジャンプ	技名	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り
	攻撃値	6	11	16,15
	得点	100	150	250,200
	キャンセル	×	×	×
				

相手の近くで
←or→＋D(CD同時)

↔	D	CD同時
攻撃値	2×7+14	2×7+14
得点	50×7+200	50×7+200

相手を抱え込み，腹部を狙ってヒザ蹴りを両足交互に，計8発たたき込む。武器あり時と性能は同じだ。



PICK UP
武器あり&なし 近&遠距離 しゃがみ強蹴り

1段目をガード後相手が手をだすと2段目が当たる。だが，2段目に転倒効果はない。



勝ちポーズ⑤

腕を突きだし，振り回して一礼する。ところでみんなは気づいたかな？ 幻庵の勝ちポーズは，ほとんどが覇王丸の勝ちポーズのモノマネなのだ。



勝ちポーズ⑥

「おおーし！」という威勢のいい？声とともに一礼する。



アースクェイク



プロフィール

名前：アースクェイク
流派：我流忍術
武器銘：FUJIYAMA
生年月日：1759年7月25日
年齢：30歳
出生地：アメリカ・テキサス
血ノ型：A型
身長：112インチ（約284cm）
体重：1380ポンド（約626kg）
趣向：財宝集め
家族構成：5人の子分たち
宝物：いままで集めた財宝全部
好きなもの：自分より太ったヤツ
嫌いなもの：やせたヤツ
コンプレックス：オバチャン顔（ハクをつけるために顔にイレズミをしている）
剣の道についてどう考えている？：ジャマなヤツをぶっ殺すだけのもの
尊敬する人：いない
特技：忍術
平和だと思うとき：盗みが成功したときの酒盛り
好みのタイプ：じつは忍術の師匠
現代社会での彼らは……？：お肉屋さん

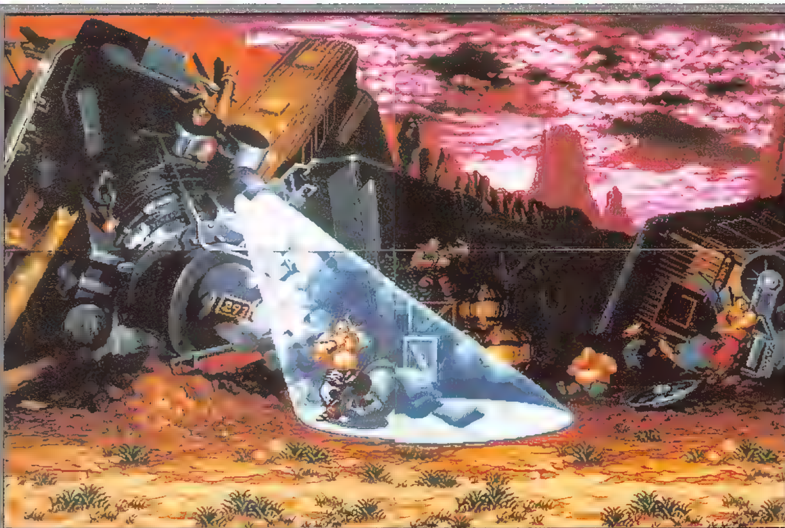
Prologue of Earthquake

宝を盗みつづけるアースクェイクのもとにも邪悪な意識が語りかけてきた。「我が下僕となり，指示した者を殺すたびに金塊をくれてやろう」その声のあと，空からかなりの量の金塊が降ってきた。これを見たアースクェイクは「いいぜ，1人目を言いな。すぐにブチ殺してくれるぜ」そして，ニヤリと笑いながら言葉をつづけた。「最後はてめぇだぜ。GFFFっ」



ステージ

テキサス・パシフィック鉄道



◀かつては、一面の荒原だったこの場所にも、大陸横断鉄道が開通された。しかし、アースクェイクとその子分たちによって襲撃されてしまうの図。盗みのためとはいえ、汽車を横転させるのは、なかなかキている



◀このステージには、武器攻撃で壊せる物体や決着時の変化がない。背景にいるアースクェイクの子分たちは、親分が勝っても負けても、微動だにしないぞ

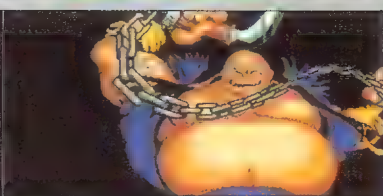




ノーマル色



色ちがい



ぬいぐるみ

→←→←→←↓＋B



◀ぬいぐるみでもやはり大きいアースクェイク。よく見ると、カワイイと思わない？

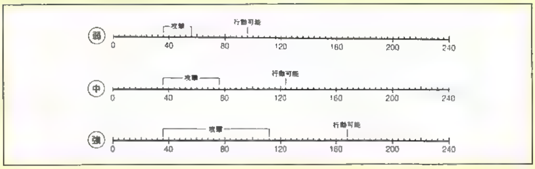
必殺技

空中必殺技のファットバウンドは，レバーを真下にキチンと入力していないとでないが，技をだすためのジャンプの高さは問わない。退き込みや下段避け中でもだすことができる。

ファットブレス

⬇↙⬅＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	24	24	24
得点	900	900	900
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	3	4	8



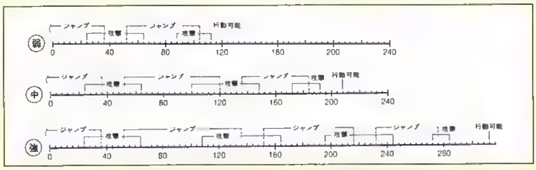
体が発光したあと，口から燃えさかる火炎を一定時間噴きだす（ボタンの弱中強により時間はちがう）。画面端にいる相手に使うと，自分に反動がかからないため，攻撃判定が消えるまでケズりつづけることができる。



ファットバウンド

ジャンプ中に⬇＋蹴る

	弱(Cボタン)	中(Dボタン)	強(CD同時押し)
攻撃値	上昇中10，下降中8	上昇中10，下降中8	上昇中10，下降中8
得点	上昇中350，下降中300	上昇中350，下降中300	上昇中350，下降中300
最大ヒット数	連続では3	連続では3	連続では3
最大ケズリ数	4	8	11



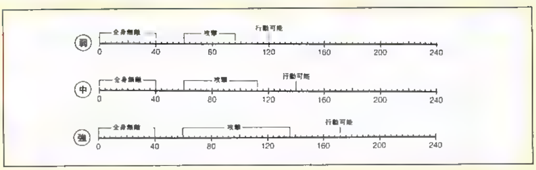
空中からヒッププレスで落ちてきたあと，一定回数（弱は1回，中は2回，強は3回）地面をバウンドして攻撃を継続する。着地までの軌道はジャンプ中のものに準ずるが，それ以降はかならず前方へバウンドしていく。



ファットチェーンソー 要・武器

斬るボタン連打

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	21	21	21
得点	700	700	700
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	4	8	15

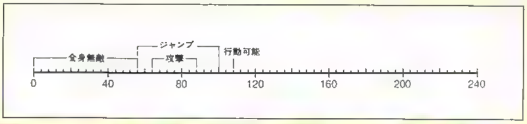


煙を残して消えたあとその場に再出現，カマを振るって体を丸め，一定距離（弱なら短距離，強なら長距離）前方へ転がっていく。消えてから再出現するまでは完全無敵で，そのあいだ投げられ判定も消えている。



ファットレプリカアタック

→↘↓↙←+BCD同時押し



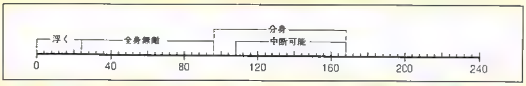
煙の中に消えたあと相手の頭上高くに出現，腹を下にして落ちてくる。攻撃が当たったあとは後方に跳ね返る。ケズリは不可で，武器のあるなしによる変化もない。上空に出現するまで完全無敵。しゃがみガードでは防げない。

	武器あり	武器なし
攻撃値	24	24
得点	900	900
最大ヒット数	1	1
最大ケズリ数	0	0

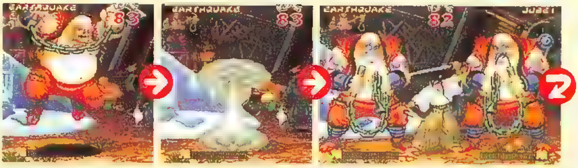


ファットコピー

→←↙↓↘→+AorB



小さく跳ねたあと煙の中に消え，相手をはさみ込む形で本体と幻体が同時出現する。本体は，押したボタンがAなら左，Bなら右で，反対側にでるのが幻体。幻体を相手が斬った場合，爆弾が現れて一定時間で爆発し，紫色のケムリを発する（爆弾の攻撃値は16）。煙に包まれてから出現するまでのあいだは完全無敵。



Aボタン　Bボタン　幻体のほうを相手が斬った場合



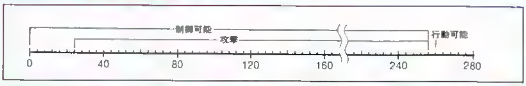
武器破壊必殺技（超必殺技）

アースガッデム

要・武器

→←↙↓↘→+CD同時押し

攻撃値	0+3×5+17
得点	100+150×5+500
最大ケズリ数	9



光り輝く手を振りかざして相手につかみかかる。手を振りかざす回数は5回で，この間はレバーで左右移動が可能。手の部分が相手にヒットしたらつかみ上げて，鎖鎌ごと上空へと飛ばす。ガードしている相手をつかむことはできないが，かわりに相手の体力をケズれる。



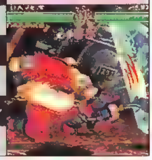
武器あり・斬り技

アースクェイクは，必殺技でキャンセル可能なジャンプ攻撃を持っている。ただ，それでだせる必殺技はファットバウンドだけに……実用性はあるのだろうか。

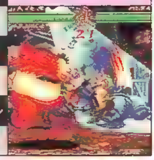
弱斬り(Aボタン)

	技名	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち(近距離)	サイズスレイ	11	150	瞬～後	
立ち(遠距離)	サイズスレイ	11	150	瞬～後	
しゃがみ(近距離)	シットサイズスレイ	10	150	瞬～後	
しゃがみ(遠距離)	シットサイズスレイ	10	150	瞬～後	
垂直ジャンプ	ジャンプサイズスレイ	11	150	×	
ななめジャンプ	ジャンプサイズスレイ	11	150	×	

中斬り(Bボタン)

	技名	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち(近距離)	サイズバスター	21,8	300,150	瞬～中	
立ち(遠距離)	ウェイトストライク	19	250	×	
しゃがみ(近距離)	シットサイズバスター	21,8	300,150	瞬～中	
しゃがみ(遠距離)	ウェイトフォールアタック	19	250	×	
垂直ジャンプ	ジャンプサイズバスター	19	250	瞬～後	
ななめジャンプ	ジャンプサイズバスター	19	250	瞬～後	

強斬り(AB同時押し)

	技名	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち(近距離)	ホッグファング	36,16	500,250	瞬～後	
立ち(遠距離)	エクステンドファング	9+11+21,37	150×2+300,500	×	
しゃがみ(近距離)	ローエクステンドファング	16+8+18	250+50+250	①前～瞬	
しゃがみ(遠距離)	ローエクステンドファング	16+8+18	250+50+250	①前～瞬	
垂直ジャンプ	ジャンプホッグファング	33	500	×	
ななめジャンプ	ジャンプホッグアタック	33	500	×	

組み技

デススルー

相手の近くで
⬅or➡＋B

片手で相手を持ち上げて、地面にたたきつける。技のあとの硬直は短い。

攻撃値	21
得点	700

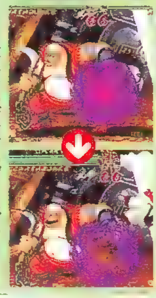


スカンク・バースト

相手の近くで
⬅or➡＋AB同時

攻撃値	21
得点	700

相手を捕まえて放屁をあびせ、あげくにグッヒヒーと笑う、品格を完全に疑われる技。

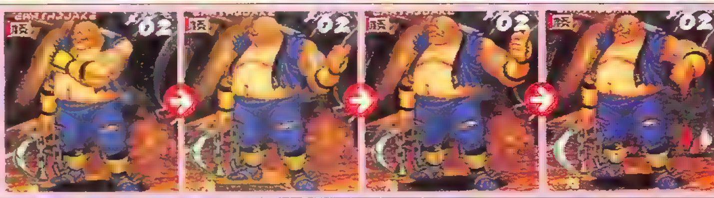


強斬り(AB同時)

	技名	攻撃値	得点	キャンセル	
ななめジャンプ(近距離)	ジャンプホッグアタック	16	250	×	

勝ちポーズ①

いわゆる挑発。クビ切りを表わす動作から，落とす（殺す）という意味を表わす動作へとつなぐ。武器がないときでも見られる。

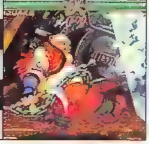


近＆遠距離立ち強蹴りは2段技だが，攻撃が当たろうが当たるまいが最後にシリモチをつく。ハズれたときやガードされたときは，反撃を覚悟すること。

武器あり・蹴り技

立ち（近距離）

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	ファットキック	ファットキック	スキップホッグキック
攻撃値	6	10	6＋14
得点	100	150	100＋200
キャンセル	×	瞬～後	×





立ち（遠距離）

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	ファットキック	ファットキック	スキップホッグキック
攻撃値	6	10	6＋14
得点	100	150	100＋200
キャンセル	×	瞬～後	×





しゃがみ（近距離）

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	ローキック	ローキック	アッパーキック
攻撃値	6	10	6＋14
得点	100	150	100＋200
キャンセル	×	×	②後





しゃがみ（遠距離）

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	ローキック	ローキック	アッパーキック
攻撃値	6	10	6＋14
得点	100	150	100＋200
キャンセル	×	×	②後





垂直ジャンプ

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ホッグヒッププレス
攻撃値	6	10	16
得点	100	150	250
キャンセル	×	瞬～後	×





ななめジャンプ

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ホッグヒッププレス
攻撃値	6	10	16
得点	100	150	250
キャンセル	×	瞬～後	×





組み技

デススルー

相手の近くで
⬅or➡＋D

相手を片手で軽々と持ち上げて，地面に落とす。

攻撃値	21
得点	700



スカンクバースト

相手の近くで
⬅or➡＋CD同時

見てのとおりの技。紫色の煙が相手の嫌悪感を誘う。

攻撃値	21
得点	700



相手の近くで
⬅or➡＋中（強）攻撃

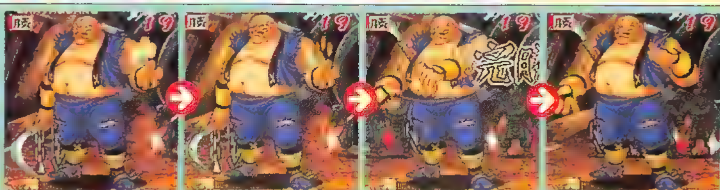
攻撃値	11＋20
得点	200＋250

しゃがみ弱（中）蹴り→しゃがみ強蹴り（1ヒットのみ）のコンビネーションで、相手を蹴り倒す。



勝ちポーズ②

手のひらの上で3枚の小判（なぜ小判かはナゾ）をジャラジャラさせたのち，服の中にしまい込む。しかし，そのしまい込む場所が……。



武器なし・パンチ技

3ヒットする技をいくつも持っているアースクェイク。すべてヒットしたときのダメージと爽快感はなかなかのものだが，当然，技のスキも3段ぶん存在する。

	弱パンチ(Aボタン)	中パンチ(Bボタン)	強パンチ(AB同時押し)
立ち(近距離)	ファットパンチ 攻撃値 6 得点 .00 キャンセル 前〜後 	ファットエルボー 攻撃値 10 得点 150 キャンセル 瞬〜中 	ホッグエルボー 攻撃値 16 得点 250 キャンセル 瞬〜中 
立ち(遠距離)	ファットパンチ 攻撃値 6 得点 100 キャンセル 前〜後 	ファットパンチ 攻撃値 13,6,14 得点 200,100,200 キャンセル 瞬 	ホッグパンチ 攻撃値 6+11 得点 100+150 キャンセル ①瞬〜中 
しゃがみ(近距離)	シットファットパンチ 攻撃値 6 得点 100 キャンセル 前〜中 	シットファットパンチ 攻撃値 13+9 得点 200+150 キャンセル ①瞬〜中 	シットホッグパンチ 攻撃値 6+12+6 得点 100+200+[illegible] キャンセル ③瞬〜後 
しゃがみ(遠距離)	シットファットパンチ 攻撃値 6 得点 100 キャンセル 前〜中 	シットファットパンチ 攻撃値 13+9 得点 200+150 キャンセル ①瞬〜中 	シットホッグパンチ 攻撃値 6+12+6 得点 [illegible]00+200+[illegible] キャンセル ③瞬〜後 
垂直ジャンプ	ジャンプファットパンチ 攻撃値 6 得点 100 キャンセル 瞬〜後 	ジャンプファットパンチ 攻撃値 10 得点 150 キャンセル 瞬〜中 	ジャンプホッグアタック 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 
ななめジャンプ	ジャンプファットパンチ 攻撃値 6 得点 100 キャンセル 瞬〜後 	ジャンプファットパンチ 攻撃値 10 得点 150 キャンセル 瞬〜中 	ジャンプホッグアタック 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 

組み技

デススルー

相手の近くで
⬅or➡＋B

攻撃値	21
得点	700

片手でつかんで地面にたたきつける。能力は武器ありのときと同じだ。

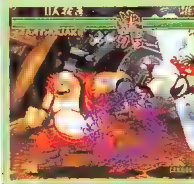


スカンクバースト

相手の近くで
⬅or➡＋AB同時

攻撃値	21
得点	700

放屁で精神的に大ダメージを与える。武器あり時と性能は変化しない。



勝利ポーズ③

アヤシイところから骨付き肉を取りだし，一口食らう。トドメにゲップ。どうやらアースクェイクのズボンは四次元ポケットになっている？



武器なし・蹴り技

武器を持っているときと攻撃力や技の動作は同じだが，ジャンプ攻撃を必殺技でキャンセルできなくなっている。前蹴り（ヤクザキック）が多いのは体格ゆえだろう。

弱蹴り(Cボタン)

	技名	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち(近距離)	ファットキック	6	100	×	
立ち(遠距離)	ファットキック	6	100	×	
しゃがみ(近距離)	ローキック	6	100	×	
しゃがみ(遠距離)	ローキック	6	100	×	
垂直ジャンプ	ジャンプファットキック	6	100	×	
ななめジャンプ	ジャンプファットキック	6	100	×	

中蹴り(Dボタン)

	技名	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち(近距離)	ファットキック	10	150	瞬～後	
立ち(遠距離)	ファットキック	10	150	瞬～後	
しゃがみ(近距離)	ローキック	10	150	×	
しゃがみ(遠距離)	ローキック	10	150	×	
垂直ジャンプ	ジャンプファットキック	10	150	×	
ななめジャンプ	ジャンプファットキック	10	150	×	

強蹴り(CD同時押し)

	技名	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち(近距離)	スキップホッグキック	6+14	100+200	×	
立ち(遠距離)	スキップホッグキック	6+14	100+200	×	
しゃがみ(近距離)	アッパーキック	6+14	100+200	②後	
しゃがみ(遠距離)	アッパーキック	6+14	100+200	②後	
垂直ジャンプ	ホッグヒッププレス	16	250	×	
ななめジャンプ	ホッグヒッププレス	6	250	×	

組み技

ナススルー

相手の近くで
⬅or➡＋D

中攻撃の組み技は，すべてこの投げになる。

攻撃値	得点
21	700

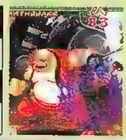


スカンクバースト

相手の近くで
⬅or➡＋CD同時

強の組み技もパンチorキックに関係なくこれになる。

攻撃値	得点
21	700



PICK UP 武器あり＆なし 近＆遠距離 しゃがみ強蹴り

しゃがみ状態から立ち上がりながらくりだす2段蹴り。しゃがみ強蹴りだが，食らった相手は転倒しない。



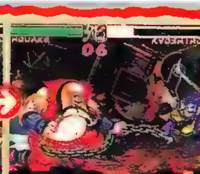


PICK UP 武器あり・遠距離 しゃがみ中斬り

アースクェイクの基本技で唯一，相手を転倒させられる。武器ありで遠距離のみという制限はあるが，リーチが長く，技がでるのもこのキャラにしては早い。







柳生十兵衛



プロフィール

名前：柳生　十兵衛（やぎゅう　じゅうべえ）
流派：柳生新陰流・改
武器銘：大和守　虎鉄・助広
生年月日：1749年3月6日（寛延2年）
年齢：40歳
出生地：日本・土佐
血ノ型：O型
身長：6尺1寸（約185cm）
体重：19貫目（約71kg）
趣向：斬ること
家族構成：豊臣方の残党によって家族は散りぢりとなってしまった
宝物：武士道
好きなもの：あんみつ
嫌いなもの：軟弱な男子
コンプレックス：斬ったあとに罪悪感を感じてしまうこと
剣の道についてどう考えている？：柳生新陰流を極めることにある
尊敬する人：養父
特技：スズメの餌付け
平和だと思うとき：スズメが餌 をついばむ瞬間
好みのタイプ：年下の若い娘さん
現代社会での彼らは……？：若い刑事を束ねる管理職

Prologue of Jubei Yagyu

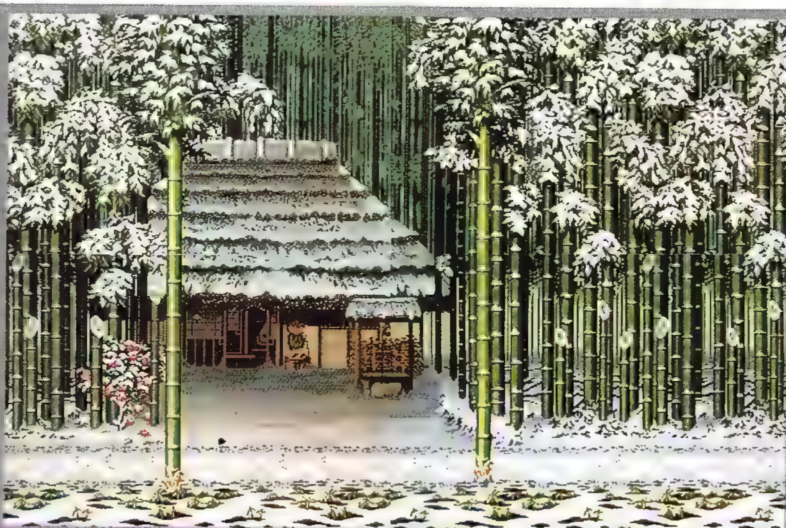
城下を騒がした男「怪人　由比正雪」とは，魔性に取り憑かれているものだった。天草を倒したが，正雪をはじめとする魔性の者は，また現世にいるのだ。時の将軍，徳川家斉は事のしだいを重く解釈し，十兵衛に魔物討伐の命を下した。「柳生新陰流・改にかなうものなどおらぬわ！」

だが，十兵衛もまた，魔性の者に魂を狙われていた。

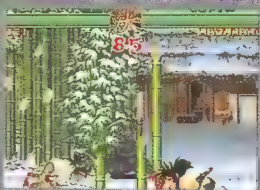


ステージ

陸奥・初冬



◀竹林に囲まれた小屋が舞台。初冬ということで、あたりに積もった雪が美しい。前作とのちがいは、季節が変わった、一部の竹が斬られた（前作で斬りすぎたから？）など



◀手前の竹は切断可能（斬るごとに1000点）。そのポイントは上下に二つずつあるが、下側を先に斬ってしまうと、竹が落ちて上側が斬れなくなる

ノーマル色



色ちがい



ぬいぐるみ

→↘↓↙←→←＋D



◀変身すると眼帯の位置が左右逆になる。また、なぜか彼だけは影が表示されない



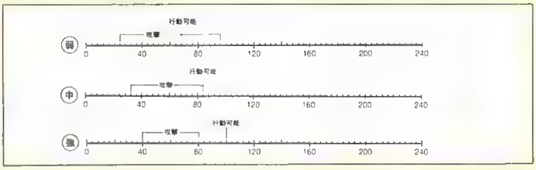
必殺技

ニッ角羅刀・改のヒット回数は，相手との距離が遠いと減少する。ちなみに，十兵衛，王虎，シャルロット，幻十郎の 4 人は武器を持っていないと，すべての必殺技が使用不可になるぞ。

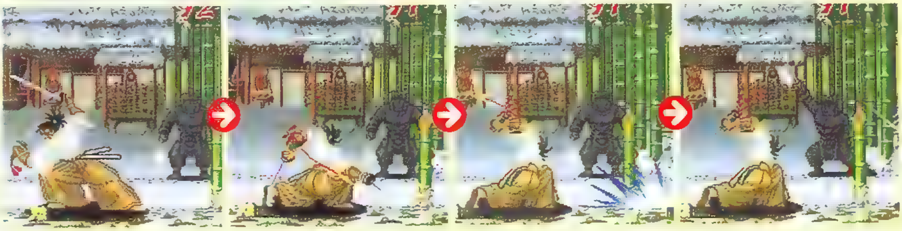
喝咄　水月刀　要・武器

⬇↘➡＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	16	16	16
得点	500	500	500
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1



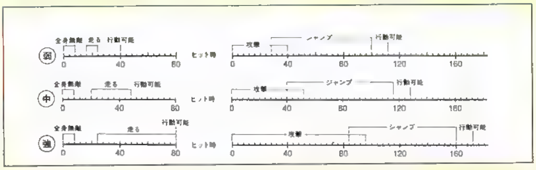
太刀を振り下ろして，地をはう波動をはなつ。前のめりになって飛び道具をはなつため，見た目以上にすばやく攻撃が届く。ただし，攻撃位置の低さにもかかわらず，相手は立ちガードでも防ぐことができる。ダウン効果もない。



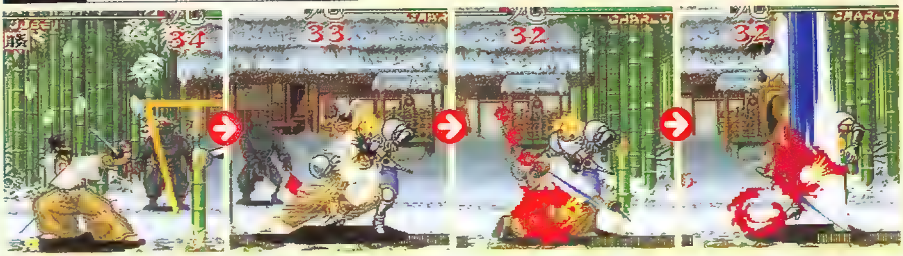
ニッ角羅刀・改　要・武器

➡⬇↘＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	2×2+16+5	2×3+16+5	2×6+16+5
得点	150×2+500+200	150×3+500+200	150×6+500+200
最大ヒット数	4	5	8
最大ケズリ数	2	2	2



身構えたのち前方へ突進，体当たり数回から太刀を振り下ろし，最後に跳び上がる（着地点は弱が後方，逆に強は前方になる）。また，弱中強で突進距離が決まっており，それを過ぎると急停止する。身構えた瞬間のみ全身無敵。



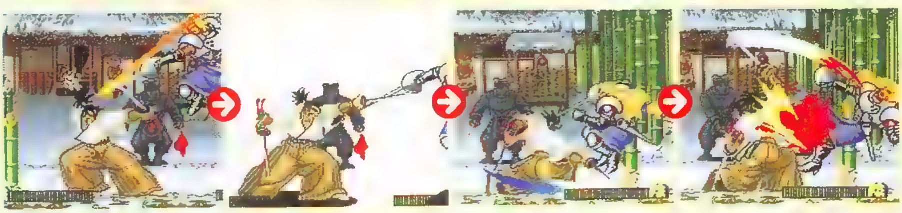
柳生　心眼刀　要・武器

⬇↙⬅➡＋A



小太刀をかざして身構える。この状態で小太刀に基本技の斬り技を受けると，刀をからめて動きを封じ，振り払ったのち太刀で斬る。斬り技ならばジャンプ斬りどころか王虎の石柱さえ受け止めるが，下半身を斬られると無効。

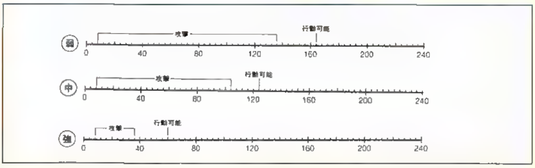
攻撃値	得点	最大ヒット数	最大ケズリ数
37	2000	1	――



八相発破　要・武器

斬るボタン連打

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	1発につき7	1発につき8	1発につき5
得点	1発につき250	1発につき300	1発につき200
最大ヒット数	5	5	9
最大ケズリ数	5	5	9

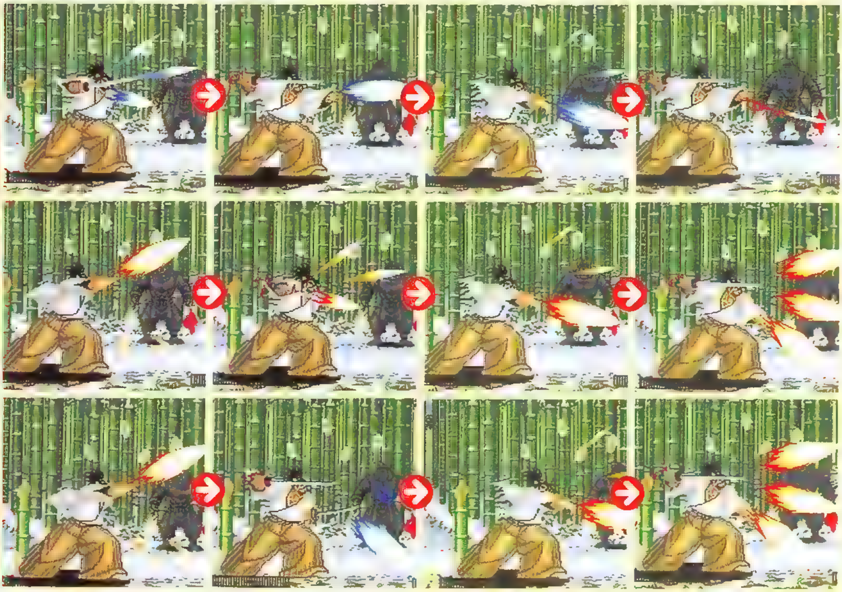


光をはなつ高速の突き連打。弱中強で攻撃のパターンと攻撃範囲がちがい，弱は青い光中心で攻撃範囲が狭く，４回の攻撃を４セット行なう。中なら赤で４回の攻撃を３セット，強なら赤青半々で広範囲を攻撃する。強の攻撃回数は10発１セットで，しかも弱や中の倍の速度で攻撃が当たる。

弱

中

強

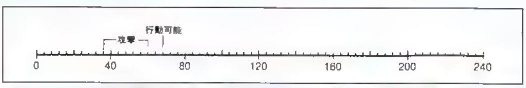


武器破壊必殺技（超必殺技）

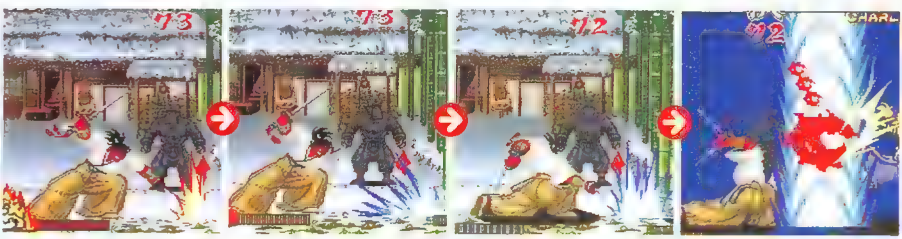
絶　水月刀　要・武器

→↘↓↙←→＋C

攻撃値	32
得点	2000
最大ケズリ数	1



まず小太刀を振るって地面に小さな波動を発生，すかさずもう一方の太刀を振り下ろすと，波動のエネルギーが解きはなたれ，光の柱を噴き上げる。だすまでの動作は短めだが，攻撃の発生時間が短く，ケズリも1回のみ。また，二の太刀が振り下ろされる前に攻撃を受けると，技が発動することなく消滅する。



武器あり・斬り技

攻撃値の欄にある「根元」というのは，肩のあたりで攻撃がヒットした場合の数値のこと。近距離立ち強斬りの攻撃値は驚異だが，２ヒットする相手はかぎられる

立ち(近距離)

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	柄頭突き	競合い突き	柳生新陰斬
攻撃値	12(根元3)	22(根元8)	11＋37
得点	200,根元50	300,根元50	150＋500
キャンセル	瞬～後	瞬～後	瞬～後
			

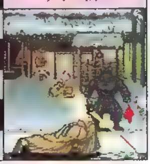
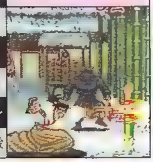
立ち(遠距離)

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	横斬り	上段突き	柳生双月斬
攻撃値	12(根元3)	20(根元8)	28,4
得点	200,根元50	250,根元50	500,100
キャンセル	瞬,後	前～後	①瞬～②瞬
			

しゃがみ(近距離)

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	すくい斬り	下段突き	下段双月斬
攻撃値	12	20	28,4
得点	200	300	500,100
キャンセル	後	瞬～後	①瞬～②瞬
			

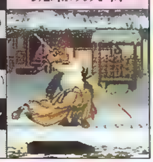
しゃがみ(遠距離)

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	すくい斬り	下段突き	下段双月斬
攻撃値	12	20	28,4
得点	200	300	500,100
キャンセル	後	瞬～後	①瞬～②後
			

垂直ジャンプ

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	跳躍突き	跳躍突き	跳躍双月斬
攻撃値	11	19	21(根元30)
得点	150	250	300(根元500)
キャンセル	×	×	×
			

ななめジャンプ

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	跳躍突き	跳躍突き	跳躍双月斬
攻撃値	11	19	21(根元30)
得点	150	250	300(根元500)
キャンセル	×	×	×
			

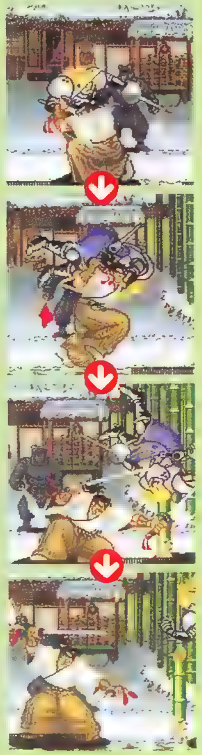
組み技

背負い投げ

相手の近くで
←or→＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	19	19
得点	600	600

相手をかかえ込み，背中にかついで「出直せぃ！」のかけ声とともに前方へほうり投げる。



勝ちポーズ①

刀を相手の方向に向けて「精進が足りん，出直せぃ！」と一喝したあと，刀を振り下ろして笑う。武器を持っているときにのみ見られるシーンだ。



近＆遠距離しゃがみ強蹴りは，2段蹴りだが連続ヒットしない，相手が転ばない，攻撃力がないと，まさにないないづくし。相手を転倒させられるのは中蹴りのほうだ。

武器あり・蹴り技

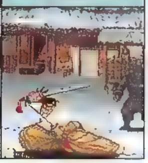
	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
立ち(近距離)	下段蹴り	下段蹴り	回し蹴り
攻撃値	5	10	17(根元9)
得点	100	150	250(根元150)
キャンセル	×	×	瞬～後
立ち(遠距離)	下段蹴り	下段蹴り	回し蹴り
攻撃値	5	10	17(根元9)
得点	100	150	250(根元150)
キャンセル	×	×	瞬～後
しゃがみ(近距離)	踵蹴り	回転足払い	二段蹴り
攻撃値	5	10	5,5
得点	100	150	100,100
キャンセル	×	瞬～後	①瞬～後
しゃがみ(遠距離)	踵蹴り	回転足払い	二段蹴り
攻撃値	5	10	5,5
得点	100	150	100,100
キャンセル	×	瞬～後	①瞬～後
垂直ジャンプ	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
攻撃値	5	10	15
得点	100	150	200
キャンセル	×	×	×
ななめジャンプ	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
攻撃値	5	10	15
得点	100	150	200
キャンセル	×	×	×







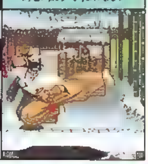










[illegible]

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋D(CD同時)

	D	CD同時
攻撃値	19	19
得点	600	600

相手をかかえ込み，その場で1回転したのち，「ヒヨっ子めが！」と喝を入れつつ前方にほうり投げる。



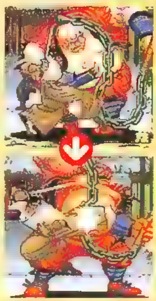
[illegible]

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋中(強)攻撃

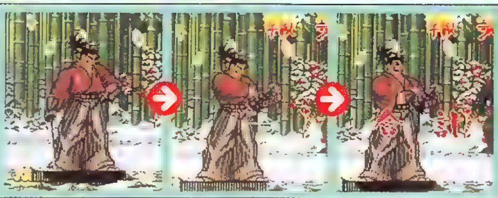
攻撃値	11＋16
得点	150＋250

近＆遠距離立ち弱（中）蹴り→近＆遠距離立ち強蹴りのコンビネーションで相手を蹴り倒す。



勝ちポーズ②

一本一本ゆっくりと刀を鞘におさめ，腕を組んで高笑いする。武器あり時のみ見られるシーン。余談だが，十兵衛は勝ちポーズでかならず笑う。



勝ちポーズ③

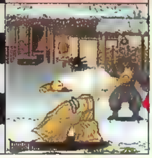
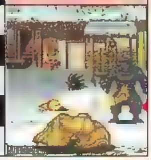
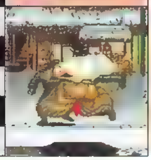
武器なし時の勝ちポーズはこれだけだ（むろん素手）。



武器なし・パンチ技

技は手刀と掌打のみ。つまり，コブシをにぎって殴る技を持っていない。十兵衛の必殺技はどれも武器が必要なので，武器なし時は当然，すべてキャンセル不可になる。

	弱パンチ（Aボタン）	中パンチ（Bボタン）
立ち（近距離）	骨法手刀打ち 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	骨法手刀打ち 攻撃値 11 得点 150 キャンセル × 
立ち（遠距離）	骨法手刀打ち 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	骨法手刀打ち 攻撃値 11 得点 150 キャンセル × 
しゃがみ（近距離）	骨法手刀打ち 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	骨法手刀打ち 攻撃値 11 得点 150 キャンセル × 
しゃがみ（遠距離）	骨法手刀打ち 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	骨法手刀打ち 攻撃値 11 得点 150 キャンセル × 
垂直ジャンプ	跳躍掌底突き 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	跳躍掌底突き 攻撃値 11 得点 150 キャンセル × 
ななめジャンプ	跳躍掌底突き 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	跳躍掌底突き 攻撃値 11 得点 150 キャンセル × 

	強パンチ（AB同時押し）
立ち（近距離）	骨法回転掌底打 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 
立ち（遠距離）	骨法回転掌底打 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ（近距離）	骨法回転掌底打 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ（遠距離）	骨法回転掌底打 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 
垂直ジャンプ	跳躍掌底打 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 
ななめジャンプ	跳躍掌底打 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 

組み技

背負い投げ

相手の近くで
←or→＋B（AB同時）

	B	AB同時
攻撃値	19	19
得点	600	600

相手をかかえて前方にほうり投げる。武器あり時と性能は同じだ。投げのあとは，大きく間合いが開く。



PICK UP 武器あり＆なし 近＆遠距離 しゃがみ強蹴り

名前どおりの2段足払いだが，連続ではヒットしない。転ばすこともできないのだ。



PICK UP 武器あり・遠距離 立ち強斬り

大振りの太刀から，小太刀による突きへつなぐ連係技。連続ヒットはしないが，1段目の攻撃を空振らせることで相手の反撃を誘い，二の太刀で突くことが可能。



武器なし・蹴り技

近＆遠距離立ち強蹴りは，相手の下段攻撃をかわしつつ攻撃したり，跳んでくる相手を撃墜する対空技としての能力を持っているが，攻撃タイミングがムズかしい。

立ち（近距離）

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	下段蹴り	下段蹴り	回し蹴り
攻撃値	5	10	7(根元9)
得点	100	150	250(根元50
キャンセル	×	×	×





立ち（遠距離）

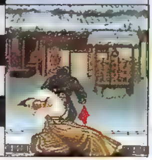
	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	下段蹴り	下段蹴り	回し蹴り
攻撃値	5	10	7(根元9)
得点	100	150	250(根元50
キャンセル	×	×	×





しゃがみ（近距離）

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	踵蹴り	回転足払い	二段蹴り
攻撃値	5	10	5,5
得点	100	150	100,100
キャンセル	×	×	×


しゃがみ（遠距離）

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	踵蹴り	回転足払い	二段蹴り
攻撃値	5	10	5,5
得点	100	150	100 100
キャンセル	×	×	×





垂直ジャンプ

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
攻撃値	5	10	15
得点	100	150	200
キャンセル	×	×	×





ななめジャンプ

	弱蹴り（Cボタン）	中蹴り（Dボタン）	強蹴り（CD同時押し）
技名	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
攻撃値	5	10	15
得点	100	150	200
キャンセル	×	×	×





[illegible]

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋D（CD同時）

	D	CD同時
攻撃値	19	19
得点	600	600

相手をかかえ込み，1回転してほうり投げる。投げたあとは，背負い投げと同じくらい間合いが開く。

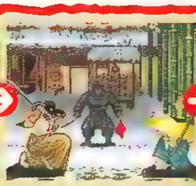





PICK UP

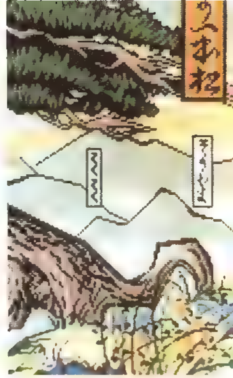
武器あり・近＆遠距離しゃがみ強斬り

立ち，しゃがみのちがいはあるが，遠距離立ち強斬りとほぼ同じ性能を持っている。2段目の攻撃で相手にさほどダメージを与えられないのが泣きどころか。





プロフィール

名前：シャルロット・クリスティーヌ・コルデ
流派：なし
武器銘：ラロッシュ
生年月日：1761年2月4日
年齢：28歳
出生地：フランス
血ノ型：B型
身長：72インチ（約183cm）
体重：105ポンド（約48kg）
三体数：B86・W55・H89
趣向：刺繍(ししゅう)
家族構成：父・セルジュ／母・ジョセフィーヌ／弟・カルダン／伝書鳩・ピエール
宝物：初恋の男性の肖像画
好きなもの：深紅のバラ
嫌いなもの：ネズミ
コンプレックス：つい人前で高飛車になってしまい，周囲の人の傷つくことを言ってしまう性格
剣の道についてどう考えている？：自分が傷つくことなく，完全に勝利すること
尊敬する人：武人であった父
特技：オペラを歌うこと
平和だと思うとき：キツネ狩りをしているとき
好みのタイプ：知力と体力を兼ね備えている人
現代社会での彼らは……？：宝塚な人

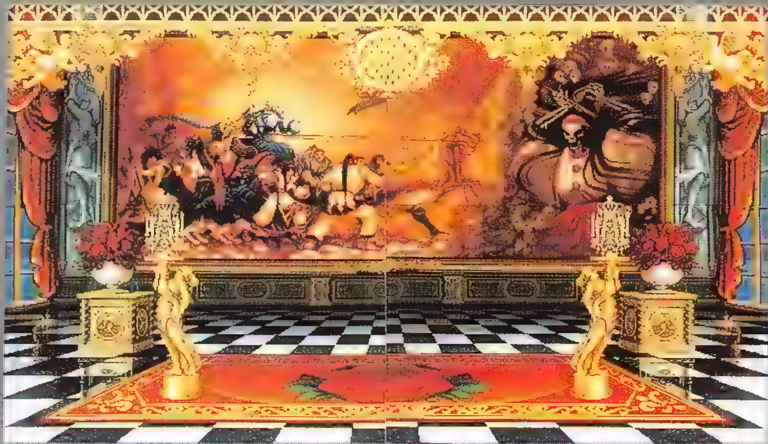
Prologue of Charlotte

天草は倒したが，背後にいたアンブロジァを倒したわけではない。シャルロットは，ずっとそのことが気になっていた。そのとき，天草との闘いを描いていたお抱えの画家が，何者かに取り憑かれたように，筆を運びはじめ，ついには見たこともない異形の者を描きあげた。

「やはり，アンブロジァが……決着をつけねばなるまいな」



ステージ　ヴェルサイユ・マルスの間

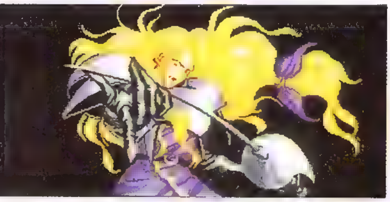


◀「画家が描いた異形の者」が背景を飾る。これが何を意味するのかは……。前作とのちがいは、シャンデリヤがなくなったこと、絵画や彫像が全般的に入れ替わり、ジュウタンにバラが描かれたことなどだ

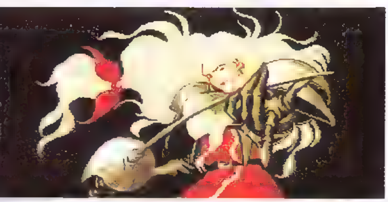


◀左右の燭台は武器攻撃で切断することが可能（それぞれ1000点）。このステージは背景の絵画が見どころ。右端に描かれているガイコツこそが……

ノーマル色



色ちがい



ぬいぐるみ

↘↓↙←↓↙＋D



◀変身前よりも輪郭の曲線が目立つ。もちろん、変身時の音声は「ハハ〜ン♥」だ



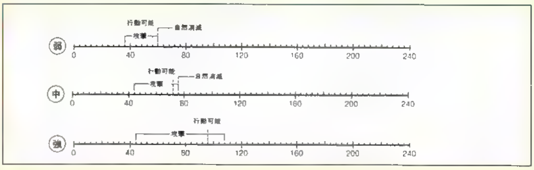
必殺技

武器破壊必殺技のスプラッシュグラデイションは，攻撃までの動作が早く攻撃範囲も広いという使い勝手のいい技なのだが，相手に1回でもガードされると，怒りゲージがかならずゼロにもどってしまう。

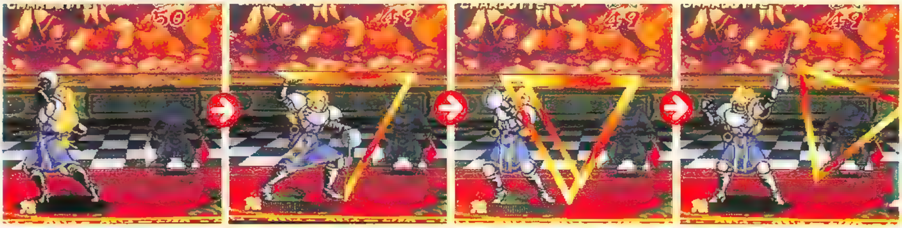
トライスラッシュ　要・武器

➡⬇↘＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	16	16	16
得点	500	500	500
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1



剣先で宙に三角の図形をえがき，前方に解きはなつ。一定距離進むと点滅をはじめて消えていくが，点滅がはじまった時点から攻撃判定が完全に消滅しているため，相手は幻惑されやすい。食らった相手は燃えてダウンする。



弱中強による射程距離のちがい

これが弱中強の限界射程距離だ。強に関しては，なぜかヒットした瞬間に飛び道具が消えてしまうため写っていない。

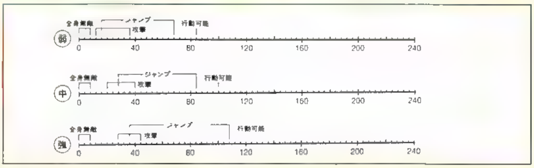
弱　中　強



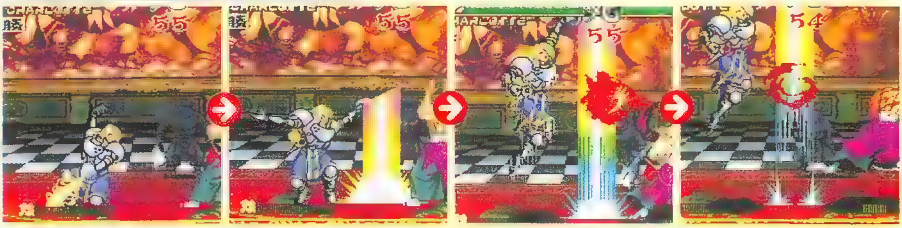
パワーグラデーション　要・武器

↙⬇↘＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	8,10,16	9,11,16	10,10,16
得点	300,350,500	300,350,500	350,350,500
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	3	3	3



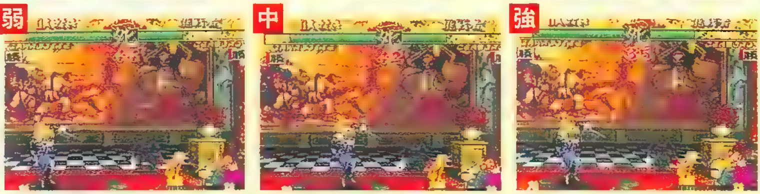
剣先に力を集中して下から振り上げ，光のオビを残して垂直に跳び上がる。剣をうしろに引いて構えた瞬間のみ全身無敵。跳び上がる高さは弱→中→強の順で上がっていくが，そのあとの着地位置はバラバラだ。



弱中強による着地位置のちがい

背景の床に描かれたバラの中心で技をだした場合の着地点。弱が後方に，中が前方に，強が真下に降りてくるのだ。

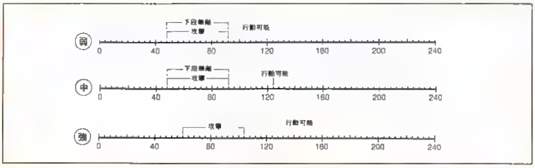
弱　中　強



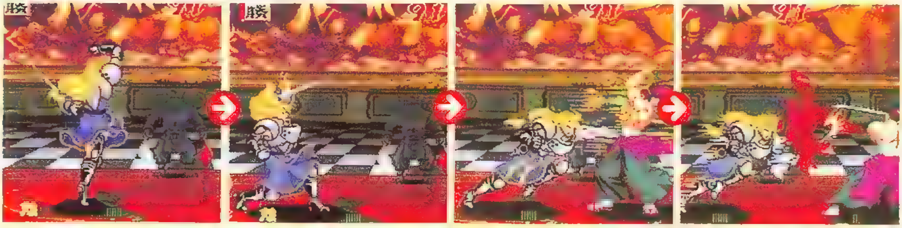
スプラッシュファーント　要・武器

斬るボタン連打

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	5,6,7,8	4,5,6,7,8	4,5,6,7,8
得点	200,250,250,300	200,200,250,250,300	200,200,250,250,300
最大ヒット数	7	10	10
最大ケズリ数	5	6	7



クルリとターンしてから一歩後方に引いて反動をつけたのち，突きを連発しながら前方へ突進する。弱と中にかぎり，攻撃中（突きを連発しながら突進しているとき）は下半身無敵。１発あたりの攻撃値は，攻撃ポーズごとにちがう。



弱中強による射程距離のちがい

お互い画面端にはなれた状態で技をだしたときの，攻撃判定が消える直前の位置。強でも端の相手には届いていない。



武器破壊必殺技（超必殺技）

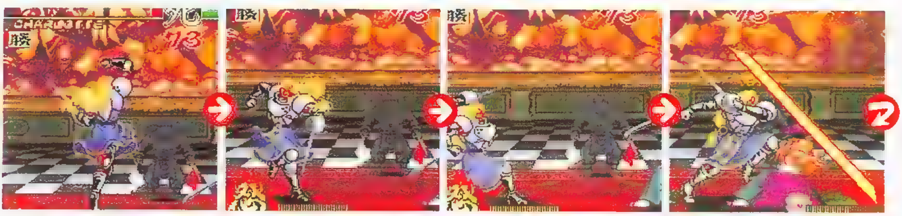
スプラッシュグラデイション　要・武器

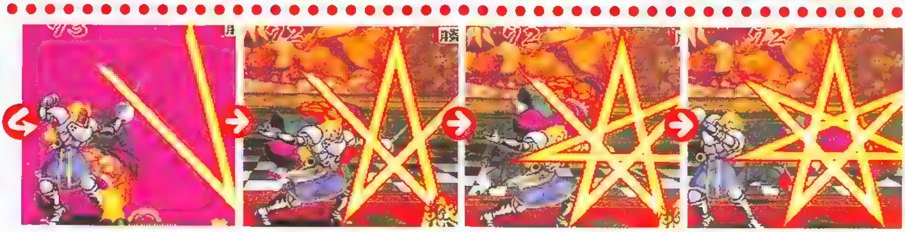
→↘↓↙←→＋B

攻撃値	31
得点	2000
最大ケズリ数	8



その場でクルリとターンしたあと一歩踏み込み，空間を斬り裂くように剣先をすばやく振るうことで，巨大な星型の図形を描く。前方を完全にカバーするほど広範囲を攻撃するが，この技で相手の体力をケズると，かならず怒りゲージがゼロにもどってしまう。





シャルロット

武器あり・斬り技

強斬りは一見，軌道全体に攻撃判定がありそうだが，じつは最後に引いた線1本にしか判定がない。それに気づかないと，ジャンプ強斬りなどは空振りやすいので注意。

立ち(近距離)

	弱斬り(Aボタン)	中斬り(Bボタン)	強斬り(AB同時押し)
技名	ドゥ・ファーント	ドゥ・ファーント	トライファーント
攻撃値	11	15+5	23+2 29,28
得点	150	200+100	300+200 500,500
キャンセル	×	瞬～後	②瞬～後
		 2HIT	 2HIT

立ち(遠距離)

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	ファーント	ミリューファーント	トライファーント
攻撃値	11	18	21, 9,31
得点	150	250	300,250,500
キャンセル	瞬～後	瞬～中	瞬～後
			

しゃがみ(近距離)

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	しゃがみドゥ・ファーント	しゃがみドゥ・ファーント	しゃがみトライファーント
攻撃値	11	15+5	34,20,31
得点	150	200+100	500,300,500
キャンセル	後	②後	②瞬～中
		 2HIT	

しゃがみ(遠距離)

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	しゃがみファーント	しゃがみドゥ・ファーント	しゃがみトライファーント
攻撃値	11	18	31,15,31
得点	150	250	500,200,500
キャンセル	瞬～後	瞬～後	②瞬～中
			

垂直ジャンプ

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	ジャンプ　ドゥ・ファーント	ジャンプ　ドゥ・ファーント	ジャンプ　トライファーント
攻撃値	11	17	21,31
得点	150	250	300,500
キャンセル	×	×	×
			

ななめジャンプ

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	ジャンプ　ドゥ・ファーント	ジャンプ　ドゥ・ファーント	ジャンプ　トライファーント
攻撃値	11	17	21,31
得点	150	250	300,500
キャンセル	×	×	×
			

組み技

リオン・ランセ

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

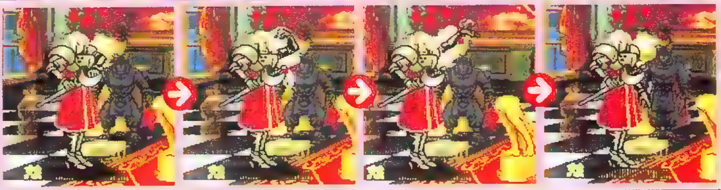
―	B	AB同時
攻撃値	16	16
得点	500	500

相手の下にもぐり込んでほうり投げる。レバー入力方向に関係なく，かならず後方に投げるのが特徴。



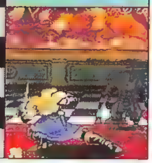
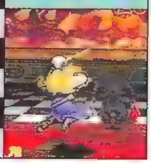
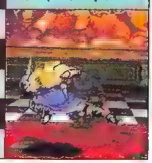
勝ちポーズ①

剣をしまい込み，うしろ髪に指をとおして軽く流す。なお，このときに言うセリフは「アハーン」ではなく「ハハハーン」だそうだ。



近＆遠距離立ち蹴りは，弱だと短距離を高く跳び，逆に強なら低く遠くへ跳ぶ。飛行時間も，弱はふわりと跳び，強はすぐに着地する。着地の硬直は強のほうが長いが、

武器あり・蹴り技

	弱蹴り	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
立ち(近距離)	スキップキック 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	スキップキック 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	スキップキック 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 
立ち(遠距離)	スキップキック 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	スキップキック 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	スキップキック 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(近距離)	ローキック 攻撃値 7 得点 100 キャンセル 後 	ダウンキック 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	ダウンキック 攻撃値 18 得点 250 キャンセル 瞬～中 
しゃがみ(遠距離)	ローキック 攻撃値 7 得点 100 キャンセル 後 	ダウンキック 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	ダウンキック 攻撃値 18 得点 250 キャンセル 瞬～中 
垂直ジャンプ	サンクシオン 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	ジャンプキック 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	ジャンプキック 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 
ななめジャンプ	サンクシオン 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	ジャンプキック 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	ジャンプキック 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 

組み技

リオン・ラン・セ

相手の近くで
⬅or➡＋D(CD同時)

	D	CD同時
攻撃値	16	16
得点	500	500

相手のふところにもぐり込んで後方に投げる。投げたあとは画面がズームアウトするくらい間合いが開く。



[illegible]

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋中(強)攻撃

攻撃値	16＋5
得点	250＋100

しゃがみ蹴り→ヒザ蹴りのコンビネーション。このヒザ蹴りは、基本技にはでてこないオリジナルの攻撃だ。



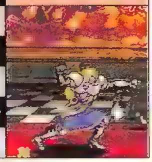
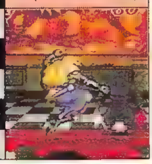
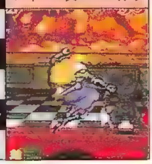
勝ちポーズ②

剣をおさめると，上からバラが一輪降ってくる。それを手に取って，笑みを浮かべるのだ。武器なし時は，剣をおさめる動作が省略される。



武器なし・パンチ技

固定写真だけだと，弱中強の区別がまるでつかない。一応，弱中はまっすぐコブシを突きだし，強はコブシを外側へ向けて振りだす。正拳突きと裏拳といったところだ。

	弱パンチ(Aボタン)	中パンチ(Bボタン)	強パンチ(AB同時押し)
立ち(近距離)	コブシ打ち	コブシ打ち	裏コブシ打ち
攻撃値	7	10	15
得点	100	150	200
キャンセル	×	×	×
			
立ち(遠距離)	コブシ打ち	コブシ打ち	裏コブシ打ち
攻撃値	7	10	15
得点	100	150	200
キャンセル	×	×	×
			
しゃがみ(近距離)	しゃがみコブシ打ち	しゃがみコブシ打ち	しゃがみ裏コブシ打ち
攻撃値	7	10	17
得点	100	150	250
キャンセル	×	×	×
			
しゃがみ(遠距離)	しゃがみコブシ打ち	しゃがみコブシ打ち	しゃがみ裏コブシ打ち
攻撃値	7	10	17
得点	100	150	250
キャンセル	×	×	×
			
垂直ジャンプ	ジャンプコブシ打ち	ジャンプコブシ打ち	ジャンプ裏コブシ打ち
攻撃値	7	12	16
得点	100	200	250
キャンセル	×	×	×
			
ななめジャンプ	ジャンプコブシ打ち	ジャンプコブシ打ち	ジャンプ裏コブシ打ち
攻撃値	7	12	16
得点	100	200	250
キャンセル	×	×	×
			

組み技

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

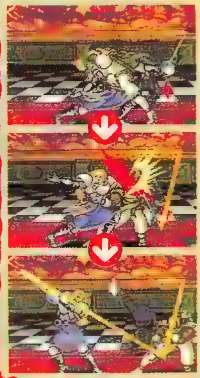
	B	AB同時
攻撃値	16	16
得点	500	500

スベり込むようにふところへもぐり込んで相手の体制を崩し，そのまま後方にほうり投げる。



PICK UP 武器あり遠距離立ち強斬り

ハデな技だが，ヒット回数は1発。当たったあとは，ごらんのとおりスカスカ。



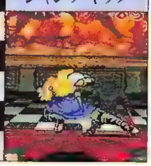
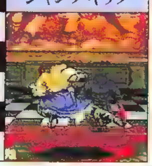
勝ちポーズ③

剣を振りおろし，軽くキスをする。最後のセリフは「オ・ルヴォアール(さようなら)」。武器を持っているときにのみ見られるシーンだ。



武器なし・蹴り技

手に武器を持っていないことをのぞけば，見た目にまったくちがいはない。なお，武器なしでだせる必殺技がないので，キャンセルの欄はすべて×になっている

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
立ち(近距離)	スキップキック 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	スキップキック 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	スキップキック 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 
立ち(遠距離)	スキップキック 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	スキップキック 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	スキップキック 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(近距離)	ローキック 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	ダウンキック 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	ダウンキック 攻撃値 15 得点 200 キャンセル × 
しゃがみ(遠距離)	ローキック 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	ダウンキック 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	ダウンキック 攻撃値 15 得点 200 キャンセル × 
垂直ジャンプ	サンクシオン 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	ジャンプキック 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	ジャンプキック 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 
ななめジャンプ	サンクシオン 攻撃値 7 得点 100 キャンセル × 	ジャンプキック 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	ジャンプキック 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 

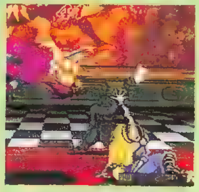
組み技

リオン・ランセ

相手の近くで
⬅or➡＋D(CD同時)

	D	CD同時
攻撃値	16	16
得点	500	500

相手のふところにもぐり込み，持ち上げるようにして後方に投げる。性能は，武器あり時と同じだ。



PICK UP 武器あり 垂直&ななめ ジャンプ強斬り

ヒット数は1発になったが（前作は2ヒット），相手の背中を攻撃できる（めくれる）点は相変わらずだ。



勝ちポーズ④

髪をかきあげる。武器あり時とのちがいは，剣をおさめる動作と，髪をかきあげた腕を下げる動作が省略されたこと。

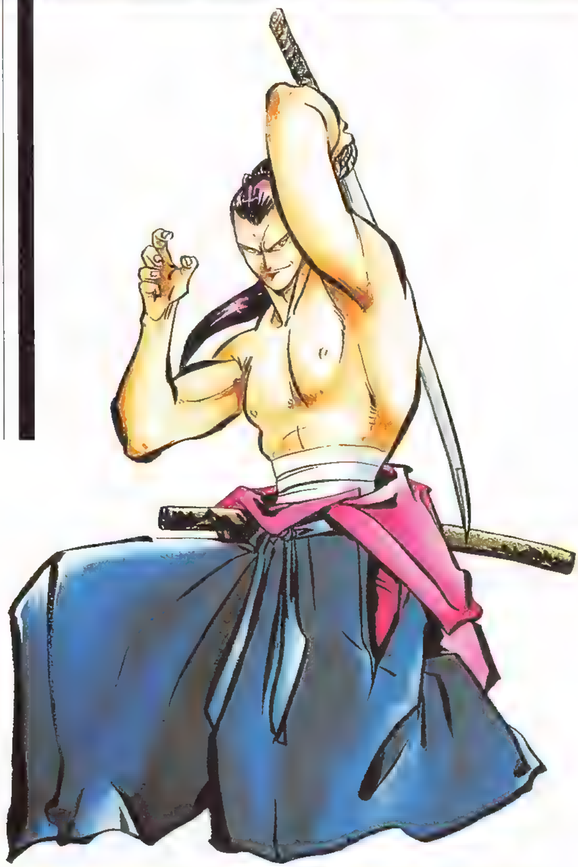


勝ちポーズ⑤

上空から降ってくる1本のバラを手に取り，ほくそえむ。武器がないので，剣をおさめる動作が省略されているのだ。



牙神幻十郎



プロフィール

名前：牙神　幻十郎（きばがみ　げんじゅうろう）
流派：古陰　一刀流
武器銘：銘刀・梅鶯毒（ばいおうどく）
生年月日：1760年6月9日（宝暦10年）
年齢：29歳
出生地：山城
血ノ型：AB型
身長：6尺（約182cm）
体重：22貫目（約83kg）
趣向：遊郭巡り
家族構成：殺したと語る
宝物：ないと語る
好きなもの：博打
嫌いなもの：善人
コンプレックス：ないと語る
剣の道についてどう考えている？：気に入らないヤツを消すための手段
尊敬する人：ない
特技：千人斬り（男女問わず）
平和だと思うとき：ご禁制の薬を飲んでいるとき
好みのタイプ：ガードの堅い人
現代社会での彼らは……？：海外で水商売の経営をしている人

Prologue of Genjuro Kibagami

覇王丸と同じく，和狆の弟子。腕は覇王丸よりも上であったが，あまりにも魂が暗黒に近かったため，和狆より破門を申し渡される。和狆，そして覇王丸に恨みを持った彼も，魔物に魅入られ，その下僕になった。

気に入らないヤツらをすべて斬って捨てたあとは，魔物自体もすべて斬り殺そうと考えている。



ステージ
三方ヶ原・葉月



◀見渡すかぎりのススキ野原。一見、殺風景だが、画面をズームアウトさせると、ススキをなびかせる風の流れ、そして夕焼けに飛び交う雁の群れが見えるのだ。満月にはあのネオジオ・マークが……



◀左端、中央左、右端にある3本のススキは、いずれも武器攻撃で切断することができる(各1000点)。草刈りをするつもりで斬ってしまおう

ノーマル色



色ちがい



ぬいぐるみ

→↘↓↙←→←＋B



◀勝利デモにある傘をさすポーズ。よく見ると、カサの下に相棒（?）のカエルが！



牙神幻十郎

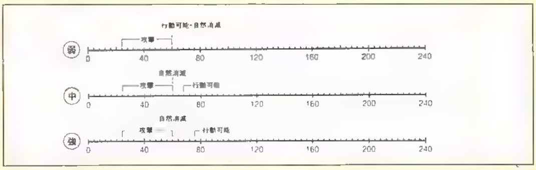
必殺技

キャラの特徴だと言ってしまえばそれまでだが，必殺技が当たるたびに花札が現れる。唯一，桐覇光翼刃だけがちがうようだが，浮かびあがる鳥は花札に描かれているものだ。

桜華斬　要・武器

↓↙←＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	16	16	16
得点	500	500	500
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1

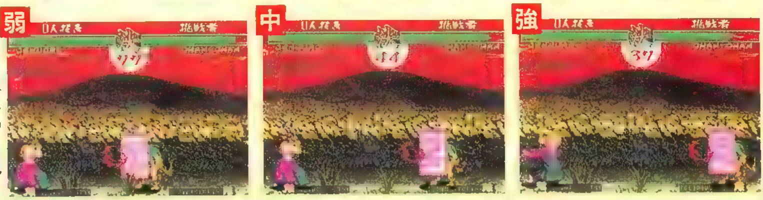


前方に桜の花びらが舞い上がり，そこに刀を振りかざすと，回転する札が浮かび飛んでいく。一定距離で札は桜の花びらにもどって散るが，その前に相手にヒットした場合は，札がめくられて桜の絵柄が現れる。



弱中強による射程距離のちがい

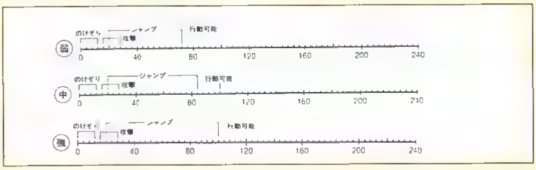
これが弱中強の限界射程。札の絵柄にも注目。弱だと桜のカス，中だと5点札，強ならば20点札が現れるのだ。



桐覇　光翼刃　要・武器

→↓↘＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	10+10(空中21)	10+10(空中21)	10+10(空中21)
得点	350+350(700)	350+350(700)	350+350(700)
最大ヒット数	2	2	2
最大ケズリ数	3	3	3



腰を落として体を回し，刀を大きく振り上げると同時に宙へと舞い上がる。刀の軌道上には，桐の20点札に描かれている鳥の姿が浮かび上がる。表の(　)内の数値は，空中にいる状態での攻撃値と得点だ。なお，無敵時間はない。



弱中強による着地位置のちがい

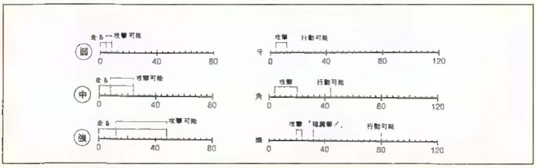
お互い画面端の状態で，技をだしたときの着地点がこれだ。強でだしたときは，画面中央にまでたどり着いている。



三連殺(牙・角・燐) 要・武器

⬇↘➡＋斬る(連続入力で最大3回まで技が変化)

	1発目・牙(猪)	2発目・角(鹿)	3発目・燐(蝶)
攻撃値	6,8,10	7,8,11,12	17,19
得点	250,300,350	250,300,350,400	500,600
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1

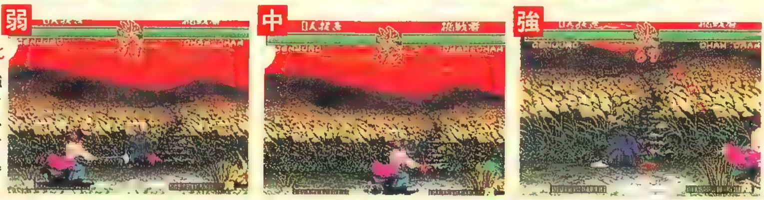


前方に踏み込んで相手を斬る。刀を振るった瞬間にコマンドを再度入力することでつぎの技に移行し，3段階の攻撃がすべてヒットすると相手はダウンする。なお，2&3発目は左右対象方向（⬇↙⬅）でもコマンドを受け付けている。



弱中強による踏み込み距離の変化

三連殺は，弱中強で攻撃値は変化しないが，最低踏み込み距離（かならず進む距離）と最大踏み込み距離が増加する。

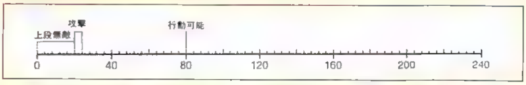


武器破壊必殺技（超必殺技）

五光斬 要・武器

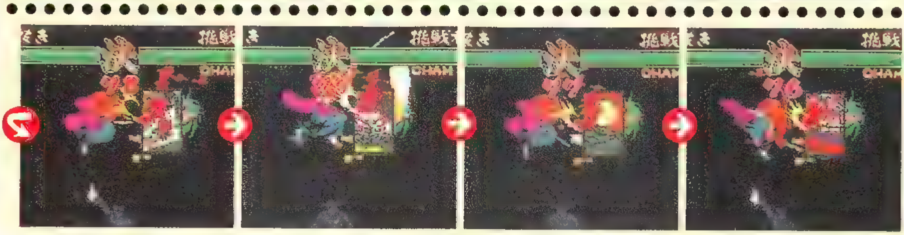
➡↘⬇↙⬅➡＋A

攻撃値	0＋2×4＋24
得点	100＋150×4＋900
最大ケズリ数	2



まず目の前に花札を呼びだす。実体化してくる札を相手が食らったら，札ごと相手を宙に巻き上げ，みずからも跳び上がって5回斬りつける。相手が食らう前に札が実体化した場合は，5枚のカス札をばらまいて技は終了する。攻撃判定がでるまで上半身無敵。



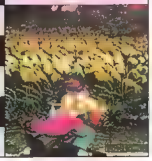


武器あり・斬り技

覇王丸以上の射程をほこる遠距離立ち＆しゃがみ強斬りと，当てかたによっては2ヒットし，怒り状態なら相手を一撃で気絶させてしまう斜めジャンプ強斬りが驚異だ。

立ち(近距離)

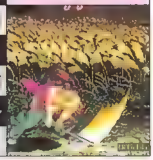
	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	上段柄頭打ち	中段柄頭打ち	飛燕刃
攻撃値	11	22	28,24
得点	150	300	500,400
キャンセル	×	瞬～中	瞬


立ち(遠距離)

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	縦斬り	横斬り	鬼斬刃
攻撃値	11	20	38,37,[illegible]
得点	150	300	500,530,5[illegible]
キャンセル	×	瞬～中	×





しゃがみ(近距離)

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	しゃがみ上段柄頭打ち	しゃがみ中段柄頭打ち	地天割砕刃
攻撃値	11	21	21,24,32
得点	150	300	300,400,500
キャンセル	×	瞬～中	瞬

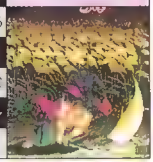




しゃがみ(遠距離)

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	しゃがみ縦斬り	しゃがみ横斬り	しゃがみ鬼斬刃
攻撃値	11	19	11,30,35
得点	150	250	50,500,5[illegible]
キャンセル	×	後	×





垂直ジャンプ

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	柄頭落とし	横斬り	兜割り
攻撃値	11	19	24,28,32
得点	150	250	400,500,500
キャンセル	×	×	×





ななめジャンプ

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	柄頭落とし	横斬り	水平割り
攻撃値	11	19	24＋26
得点	150	250	400－400
キャンセル	×	×	×





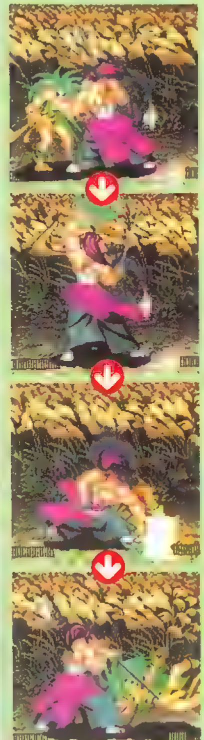
掴み技

不動鬼返し

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

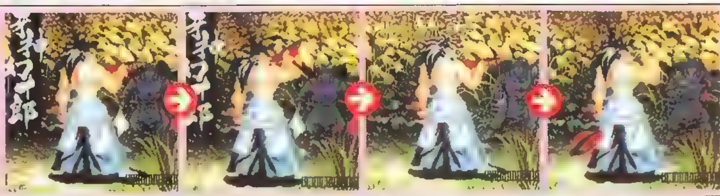
	B	AB同時
攻撃値	18	18
得点	600	600

相手の腰(背の低い相手はノド)をつかみ，そのまま片手で持ち上げて地面にたたき落とす。



勝ちポーズ①

どこからともなく酒のそそがれた杯を取りだす。それをグイグイと飲み干したのち，「身のほど知らずが！」と一喝して，背後に杯を投げ捨てる。



武器あり・蹴り技

ジャンプ強蹴りはでている時間が長い。近距離立ち強蹴りは，転ばした相手の上に蹴りの1段目を重ねるように当てないと，2ヒットしない（2段目が届かない）ぞ。

	弱蹴り（Cボタン）	攻撃値	得点	キャンセル		中蹴り（Dボタン）	攻撃値	得点	キャンセル		強蹴り（CD同時押し）	攻撃値	得点	キャンセル	
立ち（近距離）	膝蹴り	6	100	×		膝蹴り	12	200	瞬～中		二連足刀	9＋15	150＋200	①②瞬～中	
立ち（遠距離）	踵蹴り	6	100	×		踵蹴り	12	200	瞬～中		踏み込み足刀	17	250	×	
しゃがみ（近距離）	小足蹴り	6	100	×		小足蹴り	12	200	瞬～中		突き上げ蹴り	17	250	瞬～中	
しゃがみ（遠距離）	小足蹴り	6	100	×		小足蹴り	12	200	瞬～中		突き上げ蹴り	17	250	瞬～中	
垂直ジャンプ	跳び足刀	6	100	×		跳び足刀	12	200	×		跳び回し蹴り	15	200	×	
ななめジャンプ	跳び足刀	6	100	×		跳び足刀	12	200	×		跳び回し蹴り	15	200,400	×	

組み技

不動見返し

相手の近くで
⬅or➡＋D（CD同時）

	D	CD同時
攻撃値	18	18
得点	600	600

相手を持ち上げて地面にたたきつける。投げたあとは，お互いの攻撃が届くくらいの間合いになる。



[illegible]

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋中（強）攻撃

攻撃値	10＋10
得点	150＋150



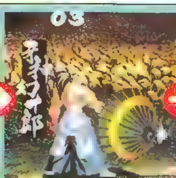


ジャンプ強蹴り（と同じ蹴り技）→近距離立ち強蹴り（1ヒットのみ）のコンビネーションをくりだす。

勝ちポーズ②

どこからともなく傘を取りだし，「あほぅが！」と言い残す。傘を開くと，幻十郎の足元にやまぶき色のカエルがひょっこりと現れる。右下に注目。









武器なし・パンチ技

一歩踏み込む遠距離立ち強パンチ以外は，泣けるくらい射程が短くなる。ジャンプ強パンチは弱や中よりも攻撃のでるのが早い。そのかわり，もどるのも早いが。

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
立ち(近距離)	裏拳	裏拳	破顔拳
			
攻撃値	7	11	18
得点	100	150	250
キャンセル	×	×	×
立ち(遠距離)	裏拳	裏拳	正拳追い突き
			
攻撃値	7	11	18
得点	100	150	250
キャンセル	×	×	×
しゃがみ(近距離)	しゃがみ裏拳	しゃがみ裏拳	回し裏拳
			
攻撃値	7	11	18
得点	100	150	250
キャンセル	×	×	×
しゃがみ(遠距離)	しゃがみ裏拳	しゃがみ裏拳	回し裏拳
			
攻撃値	7	11	18
得点	100	150	250
キャンセル	×	×	×
垂直ジャンプ	裏拳	正拳	正拳
			
攻撃値	7	11	16
得点	100	150	250
キャンセル	×	×	×
ななめジャンプ	裏拳	正拳	正拳
			
攻撃値	7	11	16
得点	100	150	250
キャンセル	×	×	×

組み技

不動鬼返し

相手の近くで
⬅or➡+B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	18	18
得点	600	600

相手を片手でつかみあげて，地面にたたき伏せる。武器を持っているときと技の内容は変わらない。



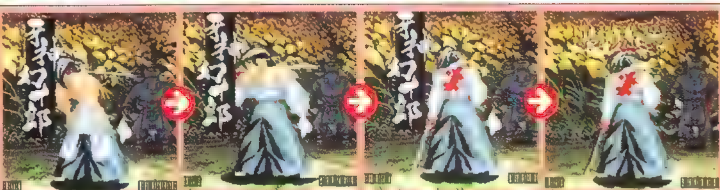
PICK UP 武器なし遠距離立ち強パンチ

一歩踏み込んでの正拳突き。パンチ技にしては射程が長いが，スキも大きい。



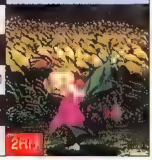
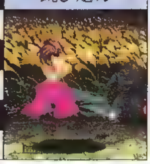
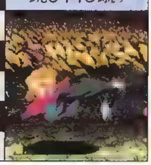
勝ちポーズ③

着物をはおり直し，どこからともなくキセルを取りだして一服する。背中に描かれた桜模様の花札が，幻十郎のキャラクターをものがたる。



武器なし・蹴り技

武器を持っているときとちがいはない。遠距離立ち強蹴りは一歩踏み込んでから蹴りを突きだすので，いきなり間合いを詰められる。ただし蹴りのでるまでが遅い

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
立ち(近距離)	膝蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	膝蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	二連足刀 攻撃値 9＋15 得点 150＋200 キャンセル × 
立ち(遠距離)	踵蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	踵蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	踏み込み足刀 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(近距離)	小足蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	小足蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	突き上げ蹴り 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(遠距離)	小足蹴り 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	小足蹴り 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	突き上げ蹴り 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 
垂直ジャンプ	跳び足刀 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	跳び足刀 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	跳び回し蹴り 攻撃値 15 得点 200 キャンセル × 
ななめジャンプ	跳び足刀 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	跳び足刀 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	跳び回し蹴り 攻撃値 15 得点 200 キャンセル × 

組み技

不動鬼返し

相手の近くで
←or→＋D(CD同時)

	C	CD同時
攻撃値	18	18
得点	600	600

幻十郎の組み技は，武器のある＆なし，パンチ＆キックに関係なくすべてこの投げ技になっている。



PICK UP 武器あり ななめジャンプ強斬り

剣先が届くくらいの遠い間合いから跳び込んで斬ると，一瞬で2ヒットする。怒り状態なら一発気絶も可能。



PICK UP 武器あり・遠距離立ち強斬り

攻撃のでるまではやや遅いが，剣や刀による攻撃では最高の射程距離を持ち，画面がズームアウトしていても届く。遠距離しゃがみ強斬りも同等の射程を持つ。



チャムチャム







プロフィール

名前：チャムチャム
流派：シムヤワ流
武器銘：ヨックモックムック
生年月日：1775年5月30日
年齢：14歳
出生地：グリーンヘル
血ノ型：シムヤワ〇型
身長：155cm
体重：43kg
三体数：B75・W56・H78
趣向：木登り
家族構成：父・サムサム／母・ケンタ／兄・タムタム／子分・パクパク
宝物：タンジルストーン
好きなもの：デンキウナギとバナナ
嫌いなもの：お説教
コンプレックス：じッとしているのが苦手。お父さンに，よく怒られるンだ
剣の道についてどう考えている？：なに，ソレ？
尊敬する人：タム兄ちゃン
特技：サルの調教
平和だと思うとき：デンキウナギでシビれているとき
好みのタイプ：タム兄ちゃンみたいな人
現代社会での彼らは……？：女子中学生

Prologue of Cham Cham

子分のチンパンジー，パクパクと漁に熱中していたところ，家宝のタンジルストーンを魔物に奪われてしまう。親にナイショで持ち歩いていたし，捕られてしまったことがバレたらきっと怒られると考えたチャムチャムは，パクパクと一緒にこっそりとタンジルストーンを探す旅にでた。

その数日後，彼女の家族たちは大騒ぎすることになる。



ステージ

グリーンヘル・湿原帯

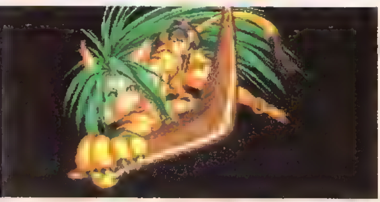


◀右端では、パクパクの仲間であるチンパンジーの群れが応援している。中央の奥にある4体の石像はミザール、イワザール、キカザール、シザール。前作で兄・タムタムが、多くの剣士と闘っていた場所なのだ

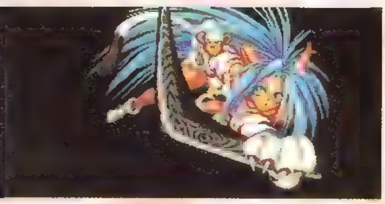


◀このステージには、破壊できる物体や決着時の変化が存在しない。そのかわり、試合が開始する直前に、無数のフラミンゴが手前を飛んでいくぞ

ノーマル色



色ちがい

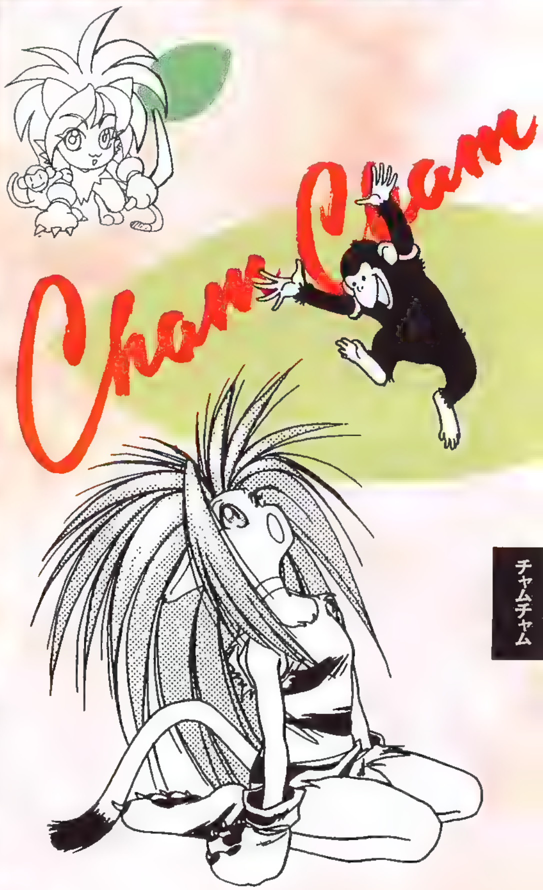


ぬいぐるみ

↘↓↙←↓↙＋C



◀パクパクが腕にダッコしている。チャムチャムの口もとが、うぅ〜ん、ラブリー♥



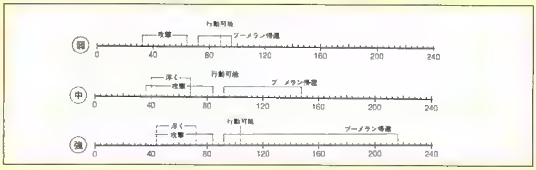
必殺技

ブーメランを投げているあいだは素手の状態になり，相手の斬り技で体力をケズられてしまう。ただし，ブーメランは一定時間で自動的に手元にもどってくるので，深刻な問題ではない。

ブーメラン投げ・横　要・武器

⬇↘➡＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	16	16	16
得点	500	500	500
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1



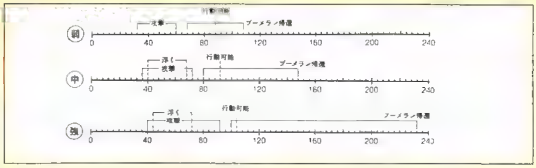
前方へブーメランを投げる。相手の飛び道具をカキ消しながら飛んでいくほか，投げた直後は体が宙に浮くため，足元への攻撃をかわすことが可能。弱中強で飛距離が大きく変化し，強だと画面の外にまで飛んでいってしまう。



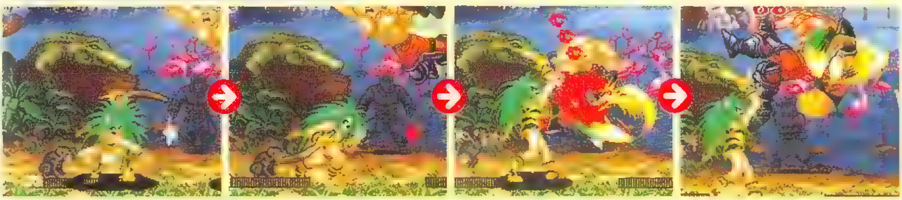
ブーメラン投げ・上　要・武器

⬇↙⬅＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	16	16	16
得点	500	500	500
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1



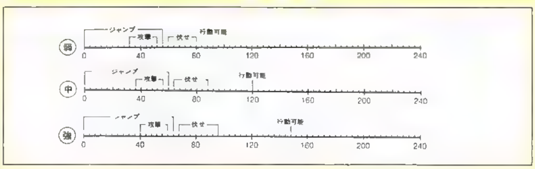
上空へと舞い上がるような曲線軌道でブーメランを飛ばす。投げるまでのモーションはブーメラン投げ・横と同じだ。これも弱中強で飛距離が大きくちがい，強だとはるか上空にまで飛んでいってしまう。



とびひっかき

⬇↘➡＋蹴る

	弱(Cボタン)	中(Dボタン)	強(CD同時押し)
攻撃値	2×6＋18	2×6＋18	2×6＋18(24)
得点	100×6＋600	100×6＋600	100×6＋600 (900)
最大ヒット数	7	7	7
最大ケズリ数	2	2	2



体を広げて前方に跳びかかる。相手にヒットしたら手の爪で6回引っかき，最後に両手を振り下ろして引き裂く。ガードされた場合は後方に跳ね返り，空振った場合は腹から地面に落ちて，その場にしばらく倒れ込む。

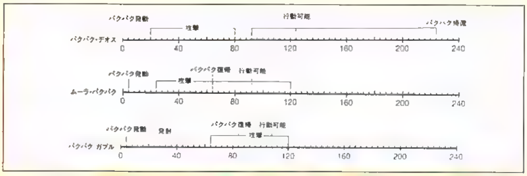


※「とびひっかき」の表にある(　)内の数値は，武器なし時における最後の1撃の攻撃値と得点を表わす。

パクパク・デオス 要・猿

パクパクが定位置にいる状態で
→↘↓↙←+C

チャムチャムの指示を受けて，背後にいるパクパク（猿）が指を支点に回転しながら，前方へと一定距離進む。立ちガードで防ぐことは不可能で，食らった相手はダウンする。



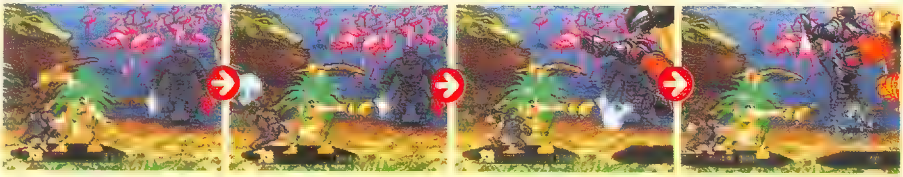
	パクパク・デオス	ムーラ・パクパク	パクパク・ガブル
攻撃値	8,16,24	最大26	18
得点	300,500,900	最大1000	600
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	6



ムーラ・パクパク 要・猿

パクパクが定位置にいる状態で→↘↓↙←+D

パクパクがどこからともなくガイコツを取りだし，前方に投げる。宙を飛ぶ飛び道具だが，斬り技で破壊することはできず，立ちガードで防ぐこともできない。食らった相手はダウンし，ガイコツを投げたパクパクは喜ぶ。



パクパク・ガブル 要・猿

パクパクが定位置にいる状態で→↘↓↙←+CD同時押し

パクパクが跳び上がり，斜め下へ弾をはきだす。弾が地面に落ちると円状に広がり，中心から精霊の顔が噴き上がる。この弾は，地面に落ちるまで攻撃判定を持っていない。なお，パクパクを斬って技を阻止することはできない。



武器破壊必殺技（超必殺技）

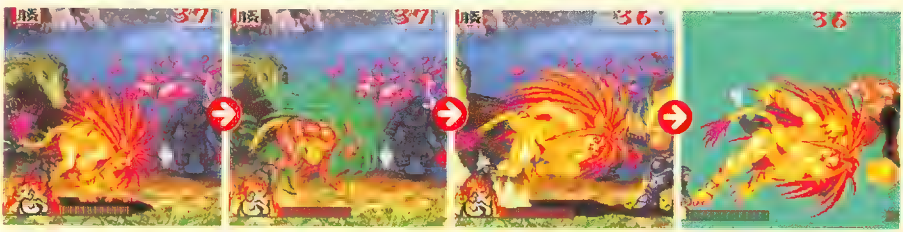
メタモアニマルアタック

→←↙↓↘→+A

攻撃値	32,16
得点	2000,500
最大ケズリ数	1

チャムチャムが突如，おたけびをあげながら巨大化し，前方へ猛然と突進する。相手に当たる（ガード，ヒットは問わず）か画面端に激突すると，ふたたび元の姿へともどる。武器がなくてもだせる，数少ない武器破壊必殺技のひとつだ。





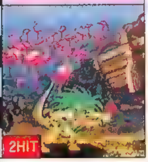
※「ムーラ・パクパク」はガイコツの当たりかたによって，5,16,10,6,26,11のいずれかのダメージを与える。

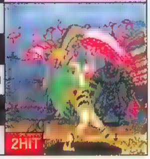
武器あり・斬り技

遠距離強斬りはブーメランを投げる技だが，攻撃を食らうと瞬時に手元にもどる。なお遠距離立ち強斬りは，武器が手元にもどってきた瞬間だけキャンセルが可能だ。

立ち(近距離)

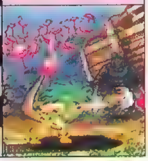
	弱斬り(Aボタン)	中斬り(Bボタン)	強斬り(AB同時押し)
技名	クビトゥム・ドロル	フェルム・パグナ	ルーナ・トゥム・パグナ
攻撃値	4+4,4	20	23→13
得点	100+00,00	300	300+200
キャンセル	×	瞬～中	(1)瞬



立ち(遠距離)

	弱斬り(Aボタン)	中斬り(Bボタン)	強斬り(AB同時押し)
技名	グランデ・リュンクス	フェルム・パグナ	チャムチャム・パグナ
攻撃値	11	18	19→18
得点	150	250	250→250
キャンセル	×	瞬～中	(2)後





しゃがみ(近距離)

	弱斬り(Aボタン)	中斬り(Bボタン)	強斬り(AB同時押し)
技名	リュンクス	フェルム・パグナ	ルーナ・トゥム・パグナ
攻撃値	4+4,4	20	36
得点	100+00 100	300	500
キャンセル	×	瞬～中	前～瞬






しゃがみ(遠距離)

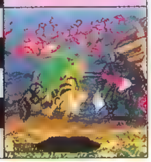
	弱斬り(Aボタン)	中斬り(Bボタン)	強斬り(AB同時押し)
技名	グランデ・リュンクス	フェルム・パグナ	チャムチャム・パグナ
攻撃値	11	18	15→19
得点	150	250	200→250
キャンセル	×	瞬～中	×





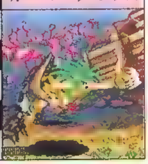
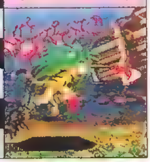
垂直ジャンプ

	弱斬り(Aボタン)	中斬り(Bボタン)	強斬り(AB同時押し)
技名	カムエル・リュンクス	カムエル・パグナ	ヨック・モック・パグナ
攻撃値	11,11,11	18	31
得点	150,150,50	250	500
キャンセル	×	×	×


ななめジャンプ

	弱斬り(Aボタン)	中斬り(Bボタン)	強斬り(AB同時押し)
技名	カムエル・リュンクス	カムエル・パグナ	ヨック・モック・パグナ
攻撃値	11,11,11	19(後方18)	31
得点	150,50 50	250(250)	500
キャンセル	×	×	×


組み技

ムルタ・ウングイス・インクルシオー

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

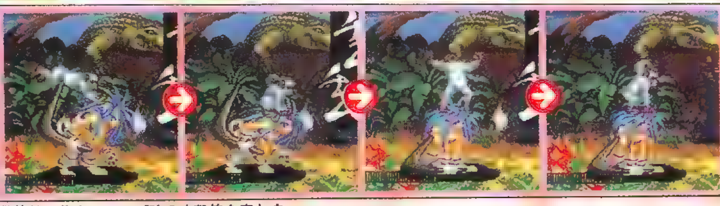
	B	AB同時
攻撃値	2×5+16	2×5+16
得点	50×5+16	50×5+250

相手の足元にすべり込んで体勢を崩し，背中を手と足のツメで12回引っかいたのち，最後に蹴りとばす。



勝ちポーズ①

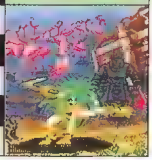
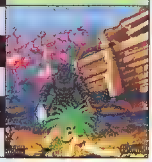
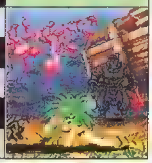
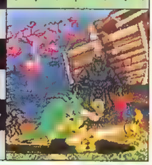
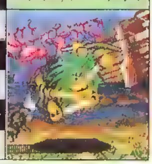
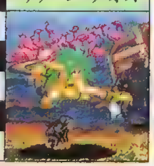
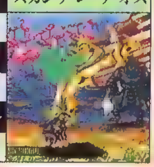
チャムチャムの頭の上にパクパクがのっかり，ちょっとイヤな顔をするチャムチャムをよそに，勝利のおたけびをあげはじめてしまう。



※攻撃値の欄にある( )内の数値は，後方ジャンプ時の攻撃値を表わす。

しゃがみ強蹴りのスライディングが強力。前方ジャンプ強蹴りは，技のではじめの一瞬しか攻撃判定がないので，相手に当てるには目一杯接近する必要があるぞ。

武器あり・蹴り技

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
立ち(近距離)	ゲヌ・デオス 攻撃値 10 得点 150 キャンセル × 	スペリウス・デオス 攻撃値 11 得点 150 キャンセル 瞬～後 	ゲヌ・アルテー・デオス 攻撃値 21,20 得点 300,300 キャンセル × 
立ち(遠距離)	カルクス・デオス 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	カルクス・デオス 攻撃値 14 得点 200 キャンセル 瞬～後 	アルテー・デオス 攻撃値 19,18 得点 250,250 キャンセル ①瞬～②中 
しゃがみ(近距離)	タールス・ドロル 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	タールス・ドロル 攻撃値 12 得点 200 キャンセル 瞬～後 	チャムチャム・デオス 攻撃値 19 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(遠距離)	タールス・ドロル 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	タールス・ドロル 攻撃値 12 得点 200 キャンセル 瞬～後 	チャムチャム・デオス 攻撃値 19 得点 250 キャンセル × 
垂直ジャンプ	サリーレ・デオス 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	スカンデレ・デオス 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	スカンデレ・デオス 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 
前方ジャンプ	ゲヌ・サリーレ・デオス 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	コクサ・サリーレ・デオス 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	スカンデレ・ルーナ・デオス 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 
後方ジャンプ	サリーレ・デオス 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	サリーレ・デオス 攻撃値 13 得点 200 キャンセル × 	スカンデレ・デオス 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 

組み技

相手の近くで
←or→＋D(CD同時)

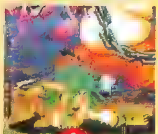
	D	CD同時
攻撃値	2×5+16	2×5+16
得点	50×5+250	50×5+250



相手の下にもぐり込んで引っかきまわし、蹴りとばす。

相手の近くで
←or→＋中(強)攻撃

攻撃値	32＋1
得点	500＋50





しゃがみ弱(中)蹴り↓近距離立ち中蹴りのコンビネーション。組み技ではトップクラスの攻撃力を持つ。

PICK UP 武器あり 近距離 立ち強斬り

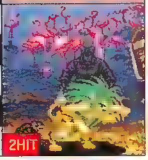
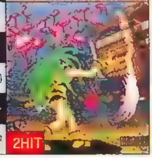
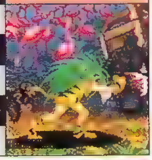
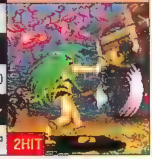
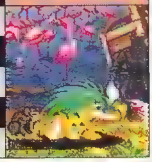
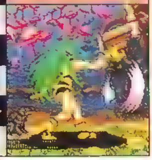
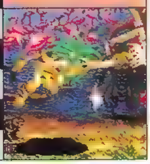
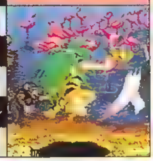
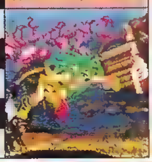
攻撃がすぐでて，しかも一瞬のうちに2ヒットする。1段目にキャンセルをかけられるが，難度は高いぞ。





武器なし・パンチ技

なんと，遠距離立ち弱パンチとしゃがみ弱パンチは武器を持っていない相手の体力をケズれる。近距離弱パンチは3段攻撃だが，間合いがはなれるので2ヒットが限界だ。

		弱パンチ	中パンチ	強パンチ(AB同時押し)
立ち(近距離)	技名	クビトゥム・ドロル	パンテーラー・ウングイス	ルーナ・トゥム・リュンクス
	画面			
	攻撃値	4+4,4	10	11+12
	得点	100+100,100	150	150+200
	キャンセル	×	瞬～中	①中～②中
立ち(遠距離)	技名	リュンクス	パンテーラー・ウングイス	ルーナ・トゥム・リュンクス
	画面			
	攻撃値	7	10	11+12
	得点	100	150	150+200
	キャンセル	×	瞬～中	①中～②中
しゃがみ(近距離)	技名	グランデ・リュンクス	パンテーラー・ウングイス	ルーナ・トゥム・リュンクス
	画面			
	攻撃値	4+4,4	10	17,18
	得点	100+100,100	150	250,250
	キャンセル	×	瞬～中	瞬～後
しゃがみ(遠距離)	技名	リュンクス	パンテーラー・ウングイス	ルーナ・トゥム・リュンクス
	画面			
	攻撃値	7	10	17,18
	得点	100	150	250,250
	キャンセル	×	瞬～中	瞬～後
垂直ジャンプ	技名	カエルム・グランデ・リュンクス	カエルム・リュンクス	ルーナ・トゥム・ウングイス
	画面			
	攻撃値	7,7,7	10	15
	得点	100,100,100	150	200
	キャンセル	×	×	×
ななめジャンプ	技名	カエルム・グランデ・リュンクス	カエルム・リュンクス	ルーナ・トゥム・ウングイス
	画面			
	攻撃値	7,7,7	10	15
	得点	100,100,100	150	200
	キャンセル	×	×	×

[illegible]

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	2×5+16	2×5+16
得点	50×5+250	50×5+250

スライディングで相手の下にもぐり込み，ツメで引っかいたあと蹴りとばす。武器あり時と性能は同じ。



PICK UP 武器あり＆なし 近＆遠距離 しゃがみ強蹴り

前方にスベっていく速度が速く，さらに攻撃前後のスキが少ないお得な攻撃。



勝ちポーズ②

パクパクと一緒に勝利のおたけびをあげる。最後までさけびつづける場合と，途中で止まる場合の2種類ある。



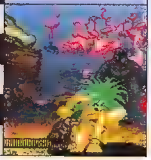
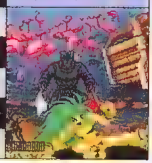
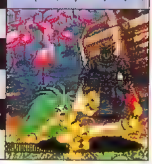
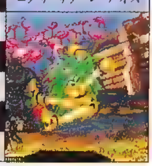
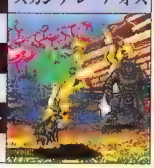
勝ちポーズ③

おたけび中をパクパクに呼び止められ，正しいおたけびを教わる。チャムチャムは「うん，わかった」とうなずく。



技表を見てのとおり，チャムチャムはジャンプの方向(垂直，前方，後方)によって大きく技の変化するキャラだ。とはいえ，使うのはほとんど中攻撃だけだったりする。

武器なし・蹴り技

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
立ち(近距離)	ゲヌ・デオス 攻撃値 10 得点 150 キャンセル × 	スペリウス・デオス 攻撃値 11 得点 150 キャンセル 瞬～後 	ゲヌ・アルテー・デオス 攻撃値 21,20 得点 300,300 キャンセル × 
立ち(遠距離)	カルクス・デオス 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	カルクス・デオス 攻撃値 14 得点 200 キャンセル 瞬～後 	アルテー・デオス 攻撃値 19,18 得点 250,250 キャンセル 瞬～後 
しゃがみ(近距離)	タールス・ドロル 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	タールス・ドロル 攻撃値 12 得点 200 キャンセル 瞬～後 	チャムチャム・デオス 攻撃値 19 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(遠距離)	タールス・ドロル 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	タールス・ドロル 攻撃値 12 得点 200 キャンセル 瞬～後 	チャムチャム・デオス 攻撃値 19 得点 250 キャンセル × 
垂直ジャンプ	サリーレ・デオス 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	スカンデレ・デオス 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	スカンデレ・デオス 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 
前方ジャンプ	ゲヌ・サリーレ・デオス 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	コクサ・サリーレ・デオス 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	スカンデレ・ルーナ・デオス 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 
後方ジャンプ	サリーレ・デオス 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	サリーレ・デオス 攻撃値 13 得点 200 キャンセル × 	スカンデレ・デオス 攻撃値 17 得点 250 キャンセル × 

組み技

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡+D(CD同時)

	D	CD同時
攻撃値	2×5+16	2×5+16
得点	50×5+250	50×5+250



12回引っかくうちの5回だけ、ダメージを与えられる。

PICK UP
武器あり 遠距離 立ち強斬り

立ち強斬りのほうは，すばやく2ヒットするほか，技の終わりぎわに必殺技キャンセルが可能となっている。





PICK UP
武器あり 遠距離 しゃがみ強斬り

立ち強斬りより攻撃のでるのが遅くキャンセルも不可だが，相手は立ちガードで防ぐことができない。







ナインハルト・ズィーガー



プロフィール

名前：ナインハルト・ズィーガー
流派：紅獅子流傭兵術
武器銘：ズァリガーニ
生年月日：1761年8月19日
年齢：28歳
出生地：プロシア王国
血ノ型：A型
身長：210cm
体重：125kg
趣向：ビール作り
家族構成：？
宝物：皇帝陛下より受けた数々の勲章
好きなもの：ギドニーパイ
嫌いなもの：カエル
コンプレックス：笑顔が作れないこと
剣の道についてどう考えている？：騎士道
尊敬する人：皇帝陛下
特技：タップダンス
平和だと思うとき：ズァリガーニの手入れをしているとき
好みのタイプ：才色兼備な女性
現代社会での彼らは……？：大工さん

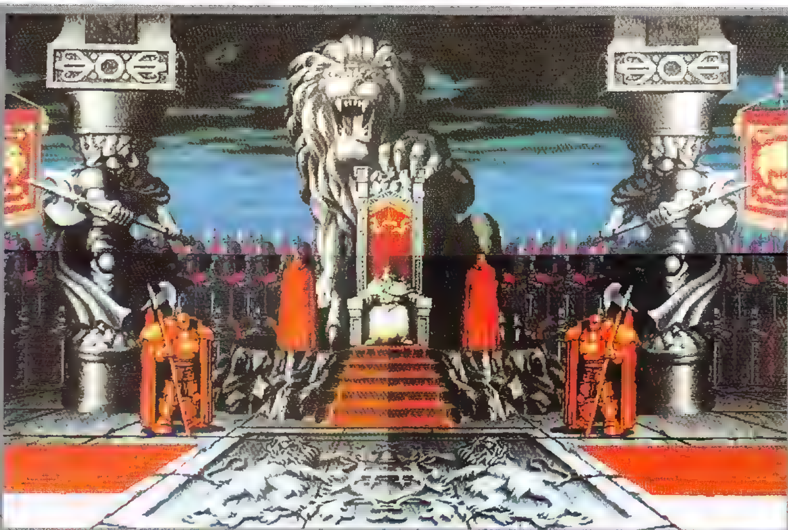
Prologue of Neinhalt Sieger

ヨーロッパ最強の軍隊「紅き獅子聖騎士団」の隊長。最近，彼の祖国でも魔物が現れるようになった。難攻不落といわれた城内で，ズィーガーが正体不明の者に襲われたことを知った皇帝は，彼に魔物討伐の命令を下す。

だが，ズィーガーはまだ気づいていない。彼もまた，魔物に狙われていることを……。



ステージ　プロシア王国・鋼鉄騎士団



◀皇帝と騎士団が闘いを見守る。「紅き獅子」という名のとおり、騎士は真紅に包まれ、玉座には獅子の彫像がある。戦士の像が刻まれた石柱にも注目。また、一定時間ごとに稲妻が落ち、皇帝がヒゲをなでる



◀ズィーガーが勝った場合は皇帝が立ち上がって喜び、逆に負けたときは椅子をたたいてから立ち上がる。同キャラ戦では前者の反応をするのだ

ノーマル色

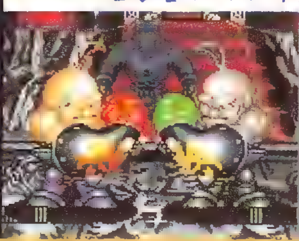


色ちがい



ぬいぐるみ

→↘↓↙←→←＋A



◀変身すると、さらにズァリガーニが大きくなる。足の鎧もちゃんと再現されているぞ



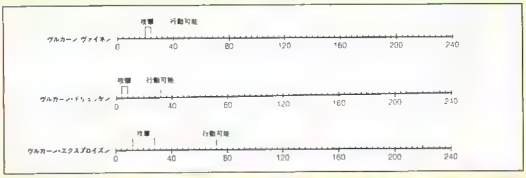
必殺技

ヴルカーン・ドリュッケンは，相手との間合いが近いときのみ技の持続が可能。コブシが届く程度まで離れると，すぐにエクスプロイズンへ移行してしまうのだ。

ヴルカーン・ヴァイネン 要・武器

⬇↘➡＋A

弾薬を1発使用して，突きだした鋼鉄の腕の先から小さな爆発を発する。技をだすときにAボタンを連打していると下の技へ移行していき，攻撃がヒットするまでAボタンの追加入力を行なわなければ技は終了する。



	ヴルカーン・ヴァイネン	ヴルカーン・ドリュッケン	ヴルカーン・エクスプロイズン
攻撃値	7	1発につき1	23,16,11
得点	250	1発につき100	800,500,350
最大ヒット数	1	8	1
最大ケズリ数	1	8	4

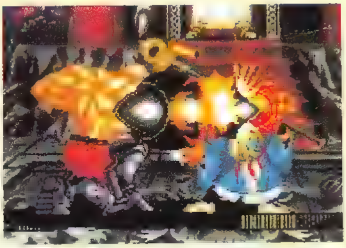




ヴルカーン・ドリュッケン

ヴァイネン出現中にAボタン連打

要・武器

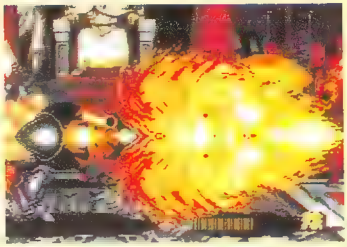


弾薬をさらに使用し，ヴァイネンを短時間で連続発射。お互いの間合いが近いときのみ技が発動する。

ヴルカーン・エクスプロイズン

ドリュッケン出現中にAボタン連打

要・武器

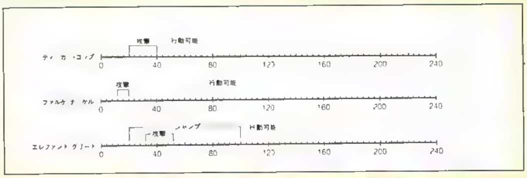


弾薬をもう1発使用して，巨大な爆炎を発射する。これがヒットすると，相手は燃えてダウンする。

ティーガー・コップ

⬇↘➡＋C

長距離を滑走するスライディング。食らった相手は体勢を崩して宙に舞う。このときに以下の技のコマンド入力を行なうと，残りの動作をキャンセルしてつぎの技へ移行するのだ。なお，立ちガードでも防がれる。



	ティーガー・コップ	ファルケ・ナーゲル	エレファント・グリード
攻撃値	5	1＋4	35
得点	200	100＋200	3000
最大ヒット数	1	2	1
最大ケズリ数	0	0	——





ファルケ・ナーゲル

ティーガー・コップのヒット後に⬇↘➡＋B

燃えるアッパーで，相手を上空へ吹き飛ばす。技をだすのが早ければ，アッパーは2回ヒットする。





エレファント・グリード

ファルケ・ナーゲルのヒット後に➡↘⬇↙⬅＋A

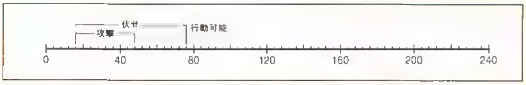
真上に跳び上がり，相手をつかまえてバックブリーカー。技をだすのが遅いとつかみに失敗する場合も。





ヴォルフ・ファンゲン 要・武器

→←↙↓↘＋AB同時押し



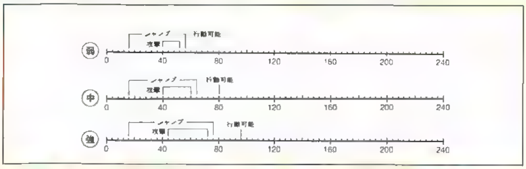
地に伏せて相手の足元へと腕を伸ばす。相手が腕にヒットしたら捕まえて手元に引き込み，往復ビンタの嵐をあびせたあと殴りとばす。ケズリ能力はないが，立ちガードしている相手をつかむことができる（＝立ちガード不可）。

攻撃値	得点	最大ヒット数	最大ケズリ数
0＋2×7＋16	100＋100×7＋500	9	0



ブリッツ・イェーガー 要・武器

→↘↓↙←＋蹴る



上半身から炎のオーラを発して，前方へと跳びかかる。食らった相手は燃えてダウンする。弱中強で跳ぶ飛距離が変わる（中や強は，より高く遠くへと跳ぶ）。

	弱（Cボタン）	中（Dボタン）	強（CD同時押し）
攻撃値	21，16	21，16	21，16
得点	700，500	700，500	700，500
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	2	2	2

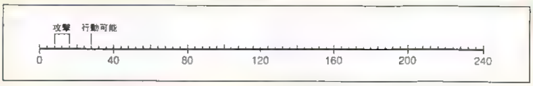


ファイヤー・ストゥーム 要・武器

しゃがんだ状態で腕を前に突きだし，炎を噴きだしながら指ではじく。攻撃能力のほかに，はじく指で向かってくる飛び道具を反射させることができる。

↘入力中に＋BC同時押し

攻撃値	得点	最大ヒット数	最大ケズリ数
18	600	1	1





武器破壊必殺技
［超必殺技］

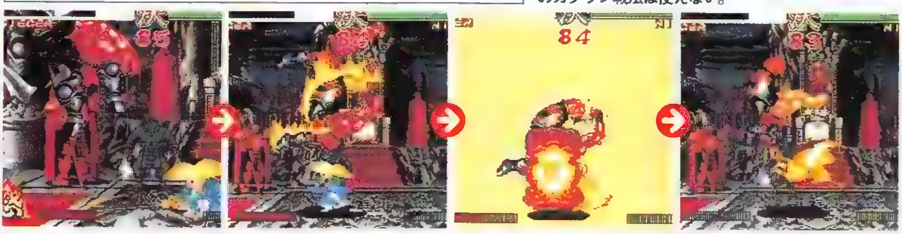
オペラツィオンティーガー 要・武器

→↘↓↙←→＋CD同時押し

攻撃値	30
得点	2000
最大ケズリ数	2



はるか画面外まで跳び上がっていき，体から炎を発しながら相手の頭上より高速落下してくる，ブリッツ・イェーガーの強化版。ただし，かならず相手の頭上に落ちてくるため，相手の裏に回って攻撃するなどのカクラン戦法は使えない。



ナイトハルト・ズィーガー

武器あり・斬り技

鋼鉄の腕の先端から炎を噴きだしているが，れっきとした基本技だ。必殺技でキャンセル可能な技が少なく，しかも特殊なものばかり。把握するには時間が必要か？

立ち（近距離）

	弱斬り([illegible])	中斬り([illegible])	強斬り([illegible])
技名	リーゼ・ナーゲル	ドラッヘ・シュトースツァーン	ズィーガー・ファオスト
攻撃値	8	10＋4	37,16,27
得点	150	150＋100	500,250,400
キャンセル	×	①瞬〜②後	×
画面			

立ち（遠距離）

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	リーゼ・アルム	ドラッヘ・シュヴァンツ	エレファント・シュトルムアングリフ
攻撃値	8	18,8	34
得点	150	250,150	500
キャンセル	×	瞬〜後	×
画面			

しゃがみ（近距離）

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	リーゼ・ナーゲル	ドラッヘ・ユーバーファル	ズィーガー・ロッハー
攻撃値	8	6＋10	16＋16
得点	150	100＋150	250＋250
キャンセル	×	②後	①瞬〜後
画面			

しゃがみ（遠距離）

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	リーゼ・アルム	ドラッヘ・ヴァッサーファル	エレファント・シュトルムアングリフ
攻撃値	8	15	16＋16
得点	150	200	250＋250
キャンセル	×	×	後
画面			

垂直ジャンプ

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	シュプリンゲン・ロッハー	シュプリンゲン・ゲラーデ・ロッハー	ナハトアングリフ・ボンバー
攻撃値	6	15	28
得点	100	200	500
キャンセル	×	×	×
画面			

ななめジャンプ

	弱斬り	中斬り	強斬り
技名	ハント・シュナイデツァイク	ファオスト・ロッハー	ズィーガー・ボンバー
攻撃値	6	15	29,32
得点	100	200	500,500
キャンセル	×	×	×
画面			

組み技

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋B（AB同時）

	B	AB同時
攻撃値	22	22
得点	800	800




武器を持った手で相手をつかまえ，持ち上げたのち地面にたたきつける。

[illegible]

お互い空中にいるときに相手の近くで
⬇要素＋B（AB同時）

	B	AB同時
攻撃値	11	11
得点	350	350




左手（武器を持っていない手）で相手をつかまえ，武器を持った手でたたき落とす。

勝ちポーズ①

右腕（武器をつけている腕）を挙げて構える。そして一言ボソリとつぶやき，腕を眺めながらほくそえんだあと，手をグッと握りしめる。






腕が鋼鉄なら，脚部も鋼鉄のヨロイで固めている。ジャンプ強蹴りは胸板から腰のあたりまで攻撃判定があり，かなりラクにめくり攻撃を仕掛けることが可能だ。

武器あり・蹴り技

立ち（近距離）

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	シュンケル・バイン	ウンヴェッター・バイン	ツヴァンクスマースナーメ・バイン
攻撃値	6	11	10＋7
得点	100	150	150＋100
キャンセル	後	×	2)瞬～後





立ち（遠距離）

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	ゲレンク・バイン	ゲレンク・バイン	シュトゥルム・バイン
攻撃値	6	10	16＋16
得点	100	150	250＋250
キャンセル	瞬～中	瞬～中	×





しゃがみ（近距離）

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	クネッヒェル・バイン	クネッヒェル・バイン	ユーバーファル・バイン
攻撃値	6	10	18
得点	100	150	250
キャンセル	×	瞬～後	×





しゃがみ（遠距離）

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	クネッヒェル・バイン	クネッヒェル・バイン	ユーバーファル・バイン
攻撃値	6	10	18
得点	100	150	250
キャンセル	×	瞬～後	×





垂直ジャンプ

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	フェルゼ・バイン	ドラッヘ・フェルゼ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
攻撃値	6	10	15
得点	100	150	200
キャンセル	×	×	×





ななめジャンプ

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り	強蹴り(CD同時押し)
技名	プリッツ・バイン	プリッツ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
攻撃値	6	10	15
得点	100	150	200
キャンセル	×	×	×





[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋D（CD同時）

	D	CD同時
攻撃値	19	19
得点	600	600



相手の脚をつかんで引き倒し、跳び上がってニードロップ（ヒザ）をたたき込む。

相手の近くで
⬅or➡＋中（強）攻撃

攻撃値	16＋16
得点	250＋250



アースクェイクをつかまえて、遠距離立ち弱蹴り・近距離立ち中蹴りのコンビネーションで蹴り倒す。

勝ちポーズ②

相手に向かって敬礼する。ズィーガーの勝ちポーズは，武器のあるなしに関係なくすべて見ることが可能だ。



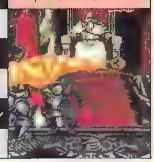
勝ちポーズ③

武器をつけているほうの腕をかざして「ウオオリャアアア！」と大声でおたけびをあげたのち，ガッツポーズをとる。



武器なし・パンチ技

武器がないと，ずいぶんとさびしく見える。おまけに，すべてのパンチ技がキャンセル不可。ただ，見た目どおり，攻撃のリーチはそれなりに長い。

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
立ち(近距離)	リーゼ・ナーゲル 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	ドラッヘ・シュトースツァーン 攻撃値 11 得点 150 キャンセル × 	ズィーガー・ファオスト 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 
立ち(遠距離)	リーゼ・アルム 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	ドラッヘ・シュヴァンツ 攻撃値 12 得点 200 キャンセル × 	エレファント・シュトルムアングリフ 攻撃値 19 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(近距離)	リーゼ・ナーゲル 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	ドラッヘ・ユーバーファル 攻撃値 4,8 得点 100,150 キャンセル × 	ズィーガー・ファオスト 攻撃値 19 得点 250 キャンセル × 
しゃがみ(遠距離)	リーゼ・アルム 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	ドラッヘ・ヴァッサーファル 攻撃値 11 得点 150 キャンセル × 	エレファント・シュトルムアングリフ 攻撃値 19 得点 250 キャンセル × 
垂直ジャンプ	シュプリンゲン・ロッハー 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	シュプリンゲン・ゲラーデ・ロッハー 攻撃値 10 得点 150 キャンセル × 	ナハトアングリフ・ボンバー 攻撃値 15 得点 200 キャンセル × 
ななめジャンプ	ハント・シュナイデツォイク 攻撃値 6 得点 100 キャンセル × 	ファオスト・ロッハー 攻撃値 10 得点 150 キャンセル × 	ズィーガー・ボンバー 攻撃値 15 得点 200 キャンセル × 

組み技

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	22	22
得点	800	800

相手をつかんで持ち上げ，地面にたたきつける。投げのあとは，スタート時くらいに間合いが開く。



お互い空中にいるときに相手の近くで
⬇要素＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	11	11
得点	350	350

相手をつかまえ，コブシを振るってたたき落とす。武器を持っているときと攻撃力は同じだ。



PICK UP 武器あり・近距離立ち中斬り

相手の起き上がりに重ねたりしないと2ヒットしない場合もある難儀な攻撃だが，攻撃がでてから引っ込むまでのあいだは，いつでもキャンセルがきく。



武器なし・蹴り技

武器あり時と技自体はとくにちがわないのに、なぜかキャンセル可能な技が減っている。その反動か、近距離立ち強蹴りは1段目でもキャンセル可能になっている。

立ち(近距離)

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
技名	シュンケル・バイン	ウンヴェッター・バイン	ツヴァンクスマースナーメ・バイン
攻撃値	6	11	10＋7
得点	100	150	150＋100
キャンセル	後	×	1瞬～2後
画面			 2HIT

立ち(遠距離)

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
技名	ゲレンク・バイン	ゲレンク・バイン	シュトゥルム・バイン
攻撃値	6	10	16＋16
得点	100	150	250＋250
キャンセル	×	瞬～中	×
画面			 2HIT

しゃがみ(近距離)

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
技名	クネッヒェル・バイン	クネッヒェル・バイン	ユーバーファル・バイン
攻撃値	6	10	18
得点	100	150	250
キャンセル	×	×	×
画面			

しゃがみ(遠距離)

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
技名	クネッヒェル・バイン	クネッヒェル・バイン	ユーバーファル・バイン
攻撃値	6	10	18
得点	100	150	250
キャンセル	×	×	×
画面			

垂直ジャンプ

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
技名	フェルゼ・バイン	ドラッヘ・フェルゼ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
攻撃値	6	10	15
得点	100	150	200
キャンセル	×	×	×
画面			

ななめジャンプ

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
技名	プリッツ・バイン	プリッツ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
攻撃値	6	10	15
得点	100	150	200
キャンセル	×	×	×
画面			

組み技

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋D(CD同時)

	D	CD同時
攻撃値	19	19
得点	600	600

相手の脚をつかんで転ばし、上からヒザ蹴りを落とす。武器を持っているときと性能に差はない。



PICK UP 武器あり 近距離 しゃがみ強斬り

攻撃の2段目がヒットする寸前までしかキャンセルを受け付けていない悲しい技。

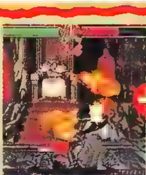






PICK UP 武器あり・近距離 しゃがみ中斬り

これはさらに特殊。攻撃が2ヒットしたあとのフォロースルー(攻撃が引っ込むまでの残り動作)になって、はじめてキャンセル可能となるのだ。









花諷院 和狆





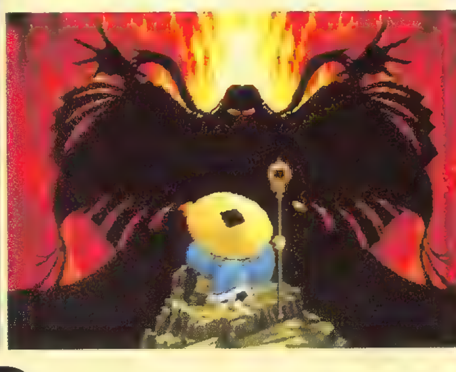
プロフィール

名前：花諷院　和狆（かふういん　にこちん）
流派：戸陰流陰陽術
武器銘：無名
生年月日：1721年1月9日
年齢：68歳
出生地：飛騨
血ノ型：A型
身長：4尺5寸（約136cm）
体重：11貫目（約41kg）
趣向：庭掃除
家族構成：独身
宝物：黄金の入れ歯
好きなもの：かすてら
嫌いなもの：ぎっくり腰
コンプレックス：ない（悟りを開いているため）
剣の道についてどう考えている？：精神修行の一環
尊敬する人：ない
特技：早起き
平和だと思うとき：早寝をしているとき
好みのタイプ：若い娘（40～50歳くらいの）
現代社会での彼らは……？：お医者さん

Prologue of Nicotine Caffeine

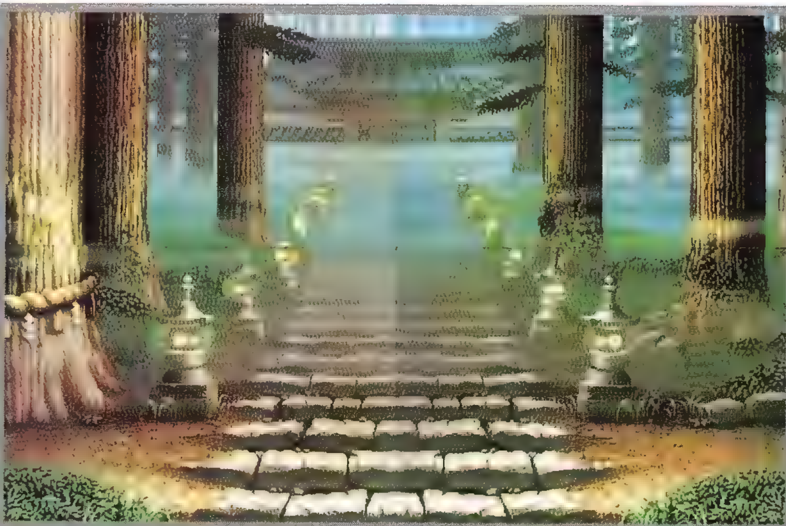
飛騨の山奥にある寺・枯華院の住職であり，覇王丸と幻十郎の剣術の師匠でもある。若いころに，数多くの魔物を滅ぼした凄腕の剣客であったが，一度だけ魔物に敗北したのをきっかけに，生命をいくつしむ僧侶となる。弟子である覇王丸が，ある日魔物に襲われたのを知り，魔物討伐の旅にでた。

審判役の黒子とは無二の親友である。



ステージ

飛騨・枯華院（こかいいん）

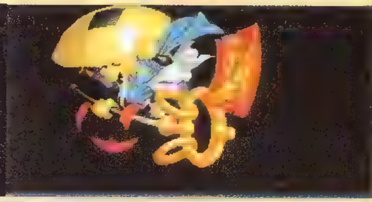


◀深い霧に囲まれた森林。あたりは大木で埋めつくされているが、画面をズームアウトさせると、階段の先に枯華院の入口が見える。また、手前には小さな霧がゆっくりと流れてくるのだ



◀手前を流れてくる霧は武器攻撃で消滅させることができる（そのつど1000点）。ただし、和狆や王虎のような打撃系武器では消せないので注意

ノーマル色



色ちがい

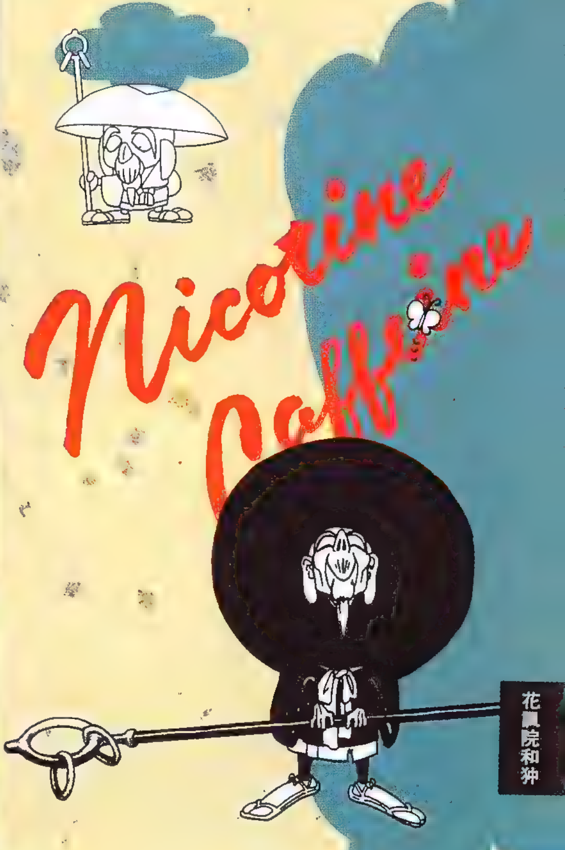


ぬいぐるみ

←↙↓↙←→＋D



◀高笑いしながら変身。でも、変身前とあまり変わらないような気がするなぁ……



花諷院和狆

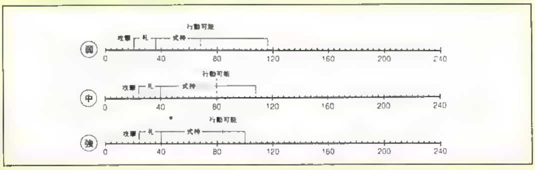
必殺技

武器の錫杖ではなく，ふところに忍ばせたおフダによる攻撃が中心。当然，武器なし時でも使用できるが，なぜか武器破壊必殺技の仁王符霊殺だけは，フダによる攻撃にもかかわらず武器が必要だ。

式神霊符・雷

⬇⬊➡＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	12	12	12
得点	400	400	400
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1



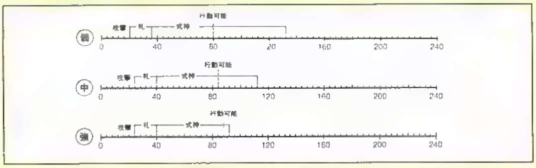
青いフダを頭上にほうると，鳥の姿に形を変えてまっすぐ飛んでいく。食らった相手は感電するが，のけぞるだけでダウンはしない。高い位置を飛んでいくので，たいがいの相手にしゃがんで回避されてしまう。



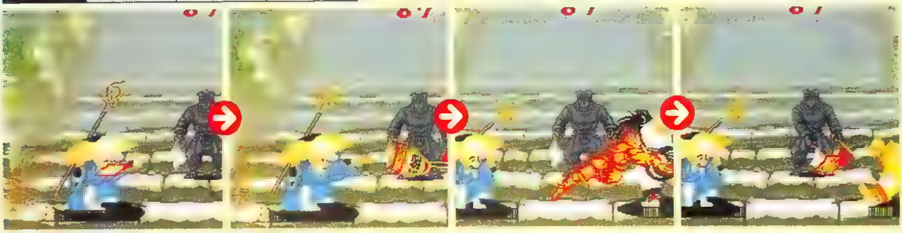
式神霊符・炎

⬇⬊➡＋蹴る

	弱(Cボタン)	中(Dボタン)	強(CD同時押し)
攻撃値	20	20	20
得点	700	700	700
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1

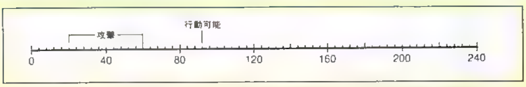


足元に赤いフダをほうると，人の姿をした炎の式神となり，地面を跳ねていく。相手は立ちガードで防ぐことができず，食らえば燃えてダウンする。跳ねながら走っていくため，地を這う飛び道具を飛び越えていくこともある。



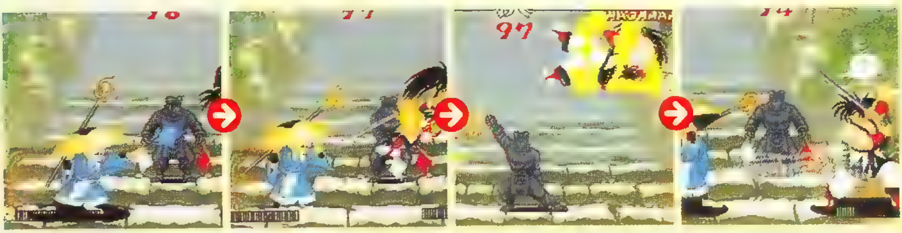
心乱呪符

⬅⬇⬋＋AB同時押し



点滅するフダを頭上にほうり投げる。フダはすぐに攻撃判定を失うが，その前に相手が食らうと乱心状態となり，5秒間，上下左右の操作方向を逆にさせられる。なお，乱心状態の相手にヒットさせると，もとの状態にもどってしまう。

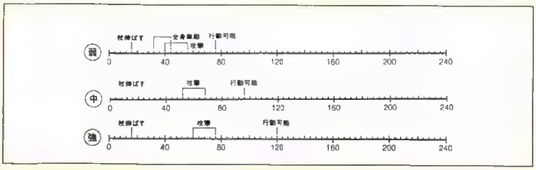
攻撃値	得点	最大ヒット数	最大ケズリ数
16	500	1	1



支杖螺旋脚　要・武器

ジャンプ下降中に↙↓↘→＋蹴る

	弱(Cボタン)	中(Dボタン)	強(CD同時押し)
攻撃値	21	24	28
得点	700	900	1500
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	2	2	3



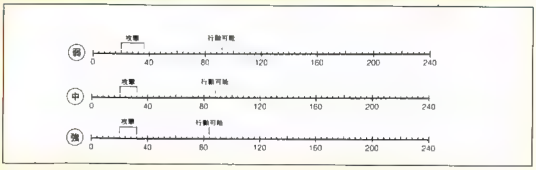
まずは錫杖を下に向け，地面に錫杖の先端が触れたら，体を錫杖で支えたあと，蹴りをだしながら螺旋回転で降りてくる。なお，この技はジャンプ上昇中でもだせるが，その場合錫杖が地面に当たったとたん，着地してしまう。



縛鎖杖撃　要・武器

→↘↓↙←＋斬る

	弱(Aボタン)	中(Bボタン)	強(AB同時押し)
攻撃値	16	16	16
得点	500	500	500
最大ヒット数	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1



錫杖の先端を前方に長く伸ばす。攻撃がヒットしたら，相手を手元に引き寄せたあと，短い時間（約２秒間）だけ気絶状態にしてしまう。ガードされた場合も，１回ケズったあと少しだけ引っぱり込んでくる。

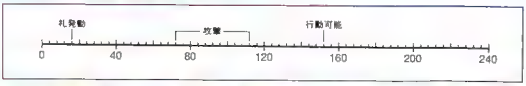


武器破壊必殺技（超必殺技）

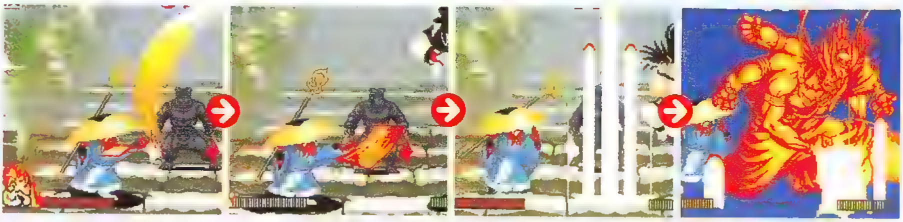
仁王符霊殺　要・武器

→←↙↓↘→＋D

攻撃値	32
得点	2000
最大ケズリ数	3

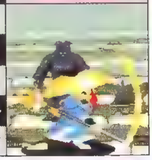
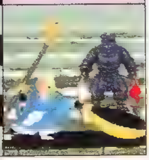
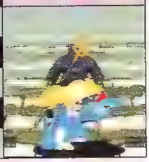
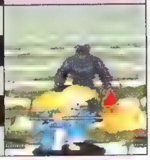
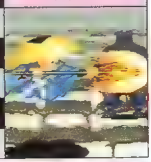
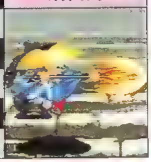


ふところより大きなフダを取りだし，前方にほうる。やがてフダは空間に吸い込まれ，そこから光が広がっていったのち，中から仁王像が姿を現す。ほかのフダを使った必殺技同様，フダを手放したあとならば，和狆自身がダメージを受けても攻撃は発動する。



武器あり・斬り技

なんと，パンチ＆キック，武器あり＆なしをあわせた，すべての地上基本技が必殺技でキャンセル可能だ。キャンセル受け付け時間帯も広いぞ。

	弱斬り（Aボタン）	中斬り（Bボタン）	強斬り（AB同時押し）
立ち（近距離）	袖打 攻撃値 11 得点 150 キャンセル 瞬～後 	廻転杖打 攻撃値 18 得点 250 キャンセル 瞬～後 	錫杖円舞 攻撃値 18,18 得点 250,250 キャンセル ①中～後，②中 
立ち（遠距離）	笠打 攻撃値 11 得点 150 キャンセル 瞬～後 	廻転杖撃 攻撃値 18 得点 250 キャンセル 瞬～後 	錫杖突 攻撃値 34 得点 500 キャンセル 瞬～後 
しゃがみ（近距離）	下袖打 攻撃値 11 得点 150 キャンセル 瞬～後 	脚打杖 攻撃値 20 得点 300 キャンセル 瞬～後 	脚打回天杖 攻撃値 14+12+10 得点 200+150+50 キャンセル ①②③中～後 
しゃがみ（遠距離）	下笠打 攻撃値 11 得点 150 キャンセル 瞬～後 	脚払杖撃 攻撃値 18 得点 250 キャンセル 前～後 	天撃杖 攻撃値 26,34 得点 400,500 キャンセル 瞬～後 
垂直ジャンプ	飛笠打 攻撃値 11 得点 150 キャンセル × 	飛杖突 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 	飛周杖 攻撃値 31,26,34 得点 500,400,500 キャンセル × 
ななめジャンプ	飛笠打 攻撃値 11 得点 150 キャンセル × 	飛杖突 攻撃値 18 得点 250 キャンセル × 	飛周杖 攻撃値 31,26,34 得点 500,400,500 キャンセル × 

組み技

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋B

不可思議な呪文を唱えたのち、一喝して吹き飛ばす。レバーの入力方向で投げの向きは変わらない。

攻撃値	23
得点	800



往生極楽撃

相手の近くで
⬅or➡＋AB同時

相手に札を貼りつけて錫杖で何度も突きまくったあと、杖を振るって弾きとばす。

攻撃値	2×6+16
得点	50×6+250



勝ちポーズ①

ふところからお札（炎の霊符か？）を何枚か取りだし，のんびりとあおぐ。



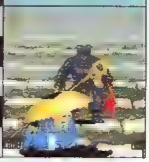
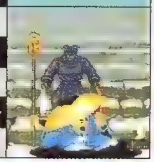
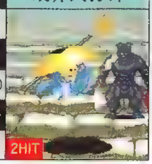
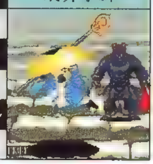
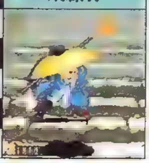
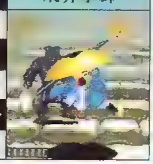
勝ちポーズ②

胸を張って高笑いをするが，その影響でぎっくり腰を起こしてしまう。



ななめジャンプ蹴り技は，弱のみ前方か後方かで技が変化する。立ち弱蹴りは一見ただつっ立っているだけに見えるが，ちゃんとツマ先で攻撃しているのだ。

武器あり・蹴り技

	弱蹴り(Cボタン)	中蹴り(Dボタン)	強蹴り(CD同時押し)
立ち(近距離)	小脚打 攻撃値 7 得点 100 キャンセル 瞬～後 	昇脚弐打 攻撃値 5＋6 得点 100＋100 キャンセル ①瞬～②後 	突脚打 攻撃値 17 得点 250 キャンセル 瞬～後 
立ち(遠距離)	小脚打 攻撃値 7 得点 100 キャンセル 瞬～後 	昇脚弐打 攻撃値 5＋6 得点 100＋100 キャンセル ①瞬～②後 	突脚打 攻撃値 17 得点 250 キャンセル 瞬～後 
しゃがみ(近距離)	下脚打 攻撃値 7 得点 100 キャンセル 瞬～後 	下脚打 攻撃値 11 得点 150 キャンセル 瞬～後 	南無脚払打 攻撃値 17 得点 250 キャンセル 後 
しゃがみ(遠距離)	下脚打 攻撃値 7 得点 100 キャンセル 瞬～後 	下脚打 攻撃値 11 得点 150 キャンセル 瞬～後 	南無脚払打 攻撃値 17 得点 250 キャンセル 後 
垂直ジャンプ	飛昇脚 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	飛昇弐打脚 攻撃値 11＋5 得点 150＋100 キャンセル × 	飛昇撃脚 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 
ななめジャンプ	飛膝打 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 	飛昇撃脚 攻撃値 11,5 得点 150,100 キャンセル × 	飛昇撃脚 攻撃値 16 得点 250 キャンセル × 

組み技

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋D(CD同時)

	D	CD同時
攻撃値	18	18
得点	600	600

相手に乗りかかり、強烈な息を吐きかけて体力を奪う。



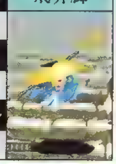
[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋中(強)攻撃

攻撃値	9＋9
得点	150＋150

近＆遠距離しゃがみ強蹴り→近＆遠距離立ち中蹴り（1ヒットのみ）のコンビネーションをくりだす。



	弱蹴り(Cボタン)
後方ジャンプ	飛昇脚 攻撃値 8 得点 150 キャンセル × 

勝ちポーズ③

腰を落として，地面に火のついた線香を1本差す。そのあと，そでの下から御鈴を取りだし，チーンと1回鳴らす。



武器なし・パンチ技

武器がないときは，頭にかぶった笠でリーチの短さをおぎなう。ジャンプ中パンチは両腕を広げて横回転する技。両腕に攻撃判定があるので，めくりも可能だ。

立ち(近距離)

	弱パンチ(Aボタン)	中パンチ(Bボタン)	強パンチ(AB同時押し)
技名	袖打	袖打	南無御辞儀打
攻撃値	7	10	5～6
得点	100	150	100－100
キャンセル	瞬～後	瞬～後	①瞬～②後





立ち(遠距離)

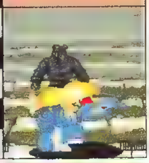
	弱パンチ(Aボタン)	中パンチ(Bボタン)	強パンチ(AB同時押し)
技名	笠打	笠打	笠砕打
攻撃値	7	10	17
得点	100	150	250
キャンセル	中～後	中～後	瞬～後





しゃがみ(近距離)

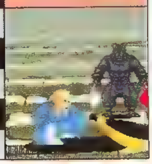
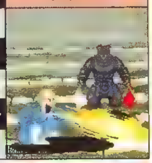
	弱パンチ(Aボタン)	中パンチ(Bボタン)	強パンチ(AB同時押し)
技名	下袖打	下袖打	脚砕笠打
攻撃値	7	10	17
得点	100	150	250
キャンセル	瞬～後	瞬～後	瞬～後





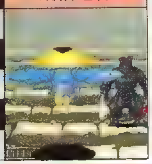
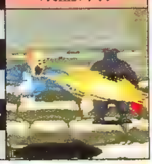
しゃがみ(遠距離)

	弱パンチ(Aボタン)	中パンチ(Bボタン)	強パンチ(AB同時押し)
技名	下笠打	下笠打	脚砕笠打
攻撃値	7	10	17
得点	100	150	250
キャンセル	瞬～後	瞬～後	瞬～後

垂直ジャンプ

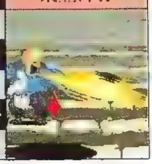
	弱パンチ(Aボタン)	中パンチ(Bボタン)	強パンチ(AB同時押し)
技名	飛笠打	飛袖廻打	飛笠砕打
攻撃値	7	12	17
得点	100	200	250
キャンセル	×	×	×

ななめジャンプ

	弱パンチ(Aボタン)	中パンチ(Bボタン)	強パンチ(AB同時押し)
技名	飛笠打	飛廻袖打	飛笠砕打
攻撃値	7	12	17
得点	100	200	250
キャンセル	×	×	×





組み技

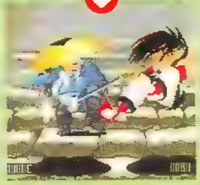
究極大排熱

相手の近くで
⬅or➡＋B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	18	18
得点	600	600

相手にまたがり，息を吐きかける。そのあまりの強烈さに，相手は悶絶しダメージを受けてしまう。



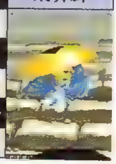
PICK UP 武器あり・近距離立ち強斬り

錫杖を振り上げて1発，反対側の先端を振り下ろして1発，計2回の攻撃を行なう。ところが，この1発目と2発目の間が長すぎて，連続ではヒットしないのだ。



錫杖はないが，技のほうは持っているときと同じものがでる。和狆の蹴り技は，強攻撃ではなく中攻撃に2段技（一つの技で2回攻撃をだす技）があるのが特徴的だ。

武器なし・蹴り技

	ボタン	技名	攻撃値	得点	キャンセル	画面
立ち（近距離）	弱蹴り（Cボタン）	小脚打	7	100	瞬～後	
立ち（近距離）	中蹴り（Dボタン）	昇脚弐打	5+6	100+100	①瞬～②後	 2HIT
立ち（近距離）	強蹴り（CD同時押し）	突脚打	17	250	瞬～後	
立ち（遠距離）	弱蹴り（Cボタン）	小脚打	7	100	瞬～後	
立ち（遠距離）	中蹴り（Dボタン）	昇脚弐打	5+6	100+100	①瞬～2後	 2HIT
立ち（遠距離）	強蹴り（CD同時押し）	突脚打	17	250	瞬～後	
しゃがみ（近距離）	弱蹴り（Cボタン）	下脚打	7	100	瞬～後	
しゃがみ（近距離）	中蹴り（Dボタン）	下脚打	11	150	瞬～後	
しゃがみ（近距離）	強蹴り（CD同時押し）	南無脚払打	17	250	後	
しゃがみ（遠距離）	弱蹴り（Cボタン）	下脚打	7	100	瞬～後	
しゃがみ（遠距離）	中蹴り（Dボタン）	下脚打	11	150	瞬～後	
しゃがみ（遠距離）	強蹴り（CD同時押し）	南無脚払打	17	250	後	
垂直ジャンプ	弱蹴り（Cボタン）	飛昇脚	8	150	×	
垂直ジャンプ	中蹴り（Dボタン）	飛昇弐打脚	11+5	150+100	×	 2HIT
垂直ジャンプ	強蹴り（CD同時押し）	飛昇撃脚	16	250	×	
ななめジャンプ	弱蹴り（Cボタン）	飛膝打	8	150	×	
ななめジャンプ	中蹴り（Dボタン）	飛昇撃脚	11,5	150,100	×	
ななめジャンプ	強蹴り（CD同時押し）	飛昇撃脚	16	250	×	
後方ジャンプ	弱蹴り（Cボタン）	飛昇脚	8	150	×	

組み技

[illegible]

相手の近くで
⬅or➡＋D(CD同時)

	D	CD同時
攻撃値	18	18
得点	600	600

武器なし時の組み技はすべてこれになる。恐怖の口臭攻撃。



PICK UP

武器あり 遠距離 しゃがみ中斬り

技のでるのが早くリーチも長めで，さらに相手を転倒させられる有効な技。



PICK UP

武器あり・近距離 しゃがみ強斬り

下段突き→振り上げ→斜め上方向への突きという3段階の攻撃をまとめてくりだす。すべて連続でつながるが，相手の背が低いと3発目が見事に空振ってしまう。

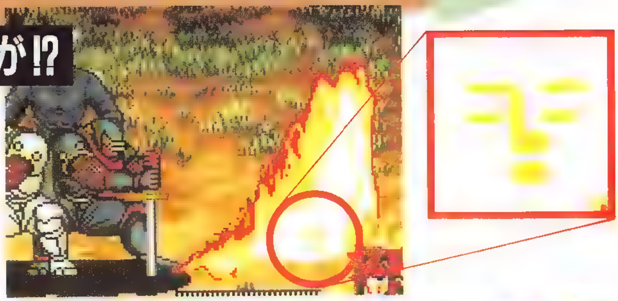


怪現象の部屋

この世には，いまだに謎とされる「怪現象」が数多く存在する。東京・五反田に本部をもつ「毎日ムリせずラクしようの会(略してMMR)」は，そんな怪現象を解明すべく，不眠不休で調査に励んでいる。先日，青森支部の特派員から，魔界の王・アンブロジァの復活に関する情報が寄せられた。ごく一部だが，その機密情報を公開しよう。

心霊写真 炎に人の顔が!?

我々の支部として4月1日に設立された「心霊写真・奨励保障探求推進保護普及親善調査勧誘愛好研究をはげます会」は，半蔵の忍法天魔覆滅において，炎が吹きでてた瞬間のグラフィックに人の顔らしきものが存在することを発見した。あな恐ろし。



ナコルルと幻庵は，極限流空手を会得していた!!

某Sタウンで，最強の武術と言われた極限流空手。そのルーツが，200年も昔にあったことが判明した。文献には，アイヌの巫子と魔道の戦士が，その創始者だったと記されている。さらに，当局は，その証拠とも言える写真を入手したので，ここに紹介しよう。

飛燕鳳凰脚 →←→↘↓↙←＋BCボタン



▲腕を交差してから　▲イッキに高速前進　▲無数の蹴りを当て　▲後方へと跳び去る



▲ヒザ蹴りを使った組み技・翔乱脚。その使い手は，過去も現在も2児の父親だった

飛燕鳳凰脚 素手の状態で相手の攻撃をガードしてから踏み込みをして相手の近くで←or→＋CDボタン



▲腕を交差してから　▲イッキに高速前進　▲無数の蹴りを当て　▲後方へと跳び去る

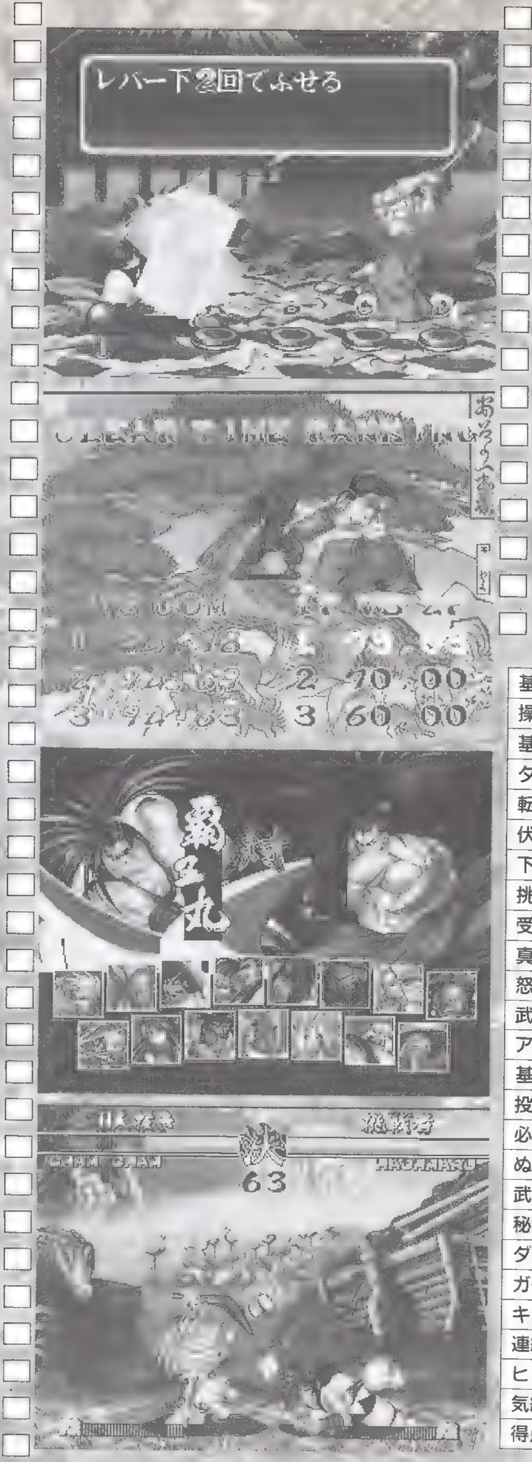
恒例の立ち往生

最後はマジメに書く。まず，使用キャラをズィーガーにする。相手は誰でもいい。つぎに，相手の体力を残り5～6ポイントまで減らしたら，ティーガー・コップを当て，ファルケ・ナーゲルを使おう。そして，その2HIT目が当たる直前に，エレファント・グリードのコマンドを入力するのだ。ここで，ズィーガーが2本目を獲得すれば，相手はKOされたのに，普通の立ちポーズをとる（1本目では不可)。まあ，ゲーム進行には影響ないのでご安心を。



▲この攻撃が当たってKOするように体力調整して　▲相手がKOする直前にコマンド入力を終わらせる　▲すると，ズィーガーは相手を追いかけるが……　▲攻撃が空振り，相手は何事もなく着地するので　▲相手の立ち往生が成立する。ただし難度はかなり高いぞ

解析の章



基本ルール

対戦格闘ゲーム『真サムライスピリッツ』は，レバーとボタンでキャラを操作し，さまざまな攻撃で相手の体力を減らしていく。そして，相手の体力をゼロ（KO）にするか，時間切れのときに自分の残り体力が相手よりも多ければ，そのラウンドの勝者となる（1本獲得）。2本先取すれば，つぎのステージに進めるのだ。

画面の上部には，互いのキャラ名と残り体力(ゲージ)，制限時間，獲得本数(勝利マーク)，得点(対CPU戦のみ)，勝ち抜き人数(対2P戦のみ)が表示される。また，制限時間の上には「決」という文字が表示されているが，相手が1本先取しているときに自分の残り体力が少なくなる（ゲージ点滅）か，それぞれのキャラが1本ずつ獲得している状況ならば，「死」に変化するぞ。

余談ではあるが，互いの間合いが192ドット以上離れると画面が縮小（ズームアウト）して，視野が広くなる。逆に176ドット以内に近づくと，スタート時のキャラサイズにもどるのだ。



◀このように、相手をKOするか判定勝ちで1本獲得したキャラには……

◀1本獲得した証明となる「勝」マークが、体力ゲージの下に表示される

ドロー&ダブルKOについて

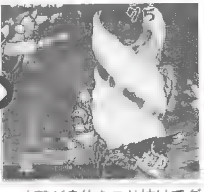
攻撃どうしがブツかり（相打ち），互いの体力がゼロになる（ダブルKO）か，時間切れのときに両者の体力が同じ（ドロー）だったときは，勝負がつぎのラウンドに持ち越される。

ただし，このルールも，最終ラウンド（第4ラウンド）では，少々変則的なものとなる。まず，1本ずつ取り合っているときに最終ラウンドでドローになると，両者ともにゲーム・オーバー。くわえて，たとえ「自分が1勝，相手が0勝」という状況でも，最終ラウンドでドローになると，両者失格となってしまうのだ。

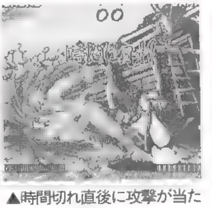
また，相手に1本先取されている場合であっても，最終ラウンドで勝つことができれば，まとめて2本取ったことになり，つぎのステージへと進める。すなわち最終ラウンドでは，一発大逆転が可能なのだ。



▲ダブルKOを狙うなら，攻撃を同時に当てないと……



▲攻撃が身体をスリ抜けてダメージを受けないのだ



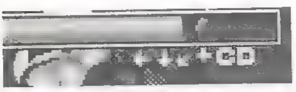
▲時間切れ直後に攻撃が当たったときも同じ現象が起きる

対CPU戦について

コンピュータが操作する12+α人のキャラと順番に勝負していくモードを「対CPU戦」「1P戦」などと呼ぶ。

その対CPU戦において，相手となるキャラとその登場順序は，右の表をもとにして決定される。まず，対CPU戦のスタート時に，12人のキャラが登録された8種類のパターンの中からひとつがランダム（乱数）で選ばれ，さらに，その中の12人を登場させる順番がやはりランダムで決定されるのだ。

すべてのパターンで唯一，共通しているのは，新キャラ4人（幻十郎，チャムチャム，ズィーガー，和狆）がかならず登場することぐらいか？



▲CPUキャラの使用した必殺技のコマンドが，相手の体力ゲージの下に表示されるぞ

A	B	C	D	E	F	G	H
覇王丸	和狆	シャルロット	王虎	アースクェイク	右京	幻十郎	アースクェイク
半蔵	ズィーガー	アースクェイク	幻庵	幻十郎	幻庵	狂死郎	半蔵
ガルフォード	チャムチャム	チャムチャム	覇王丸	十兵衛	狂死郎	和狆	幻庵
右京	幻十郎	ズィーガー	チャムチャム	和狆	ナコルル	幻庵	幻十郎
幻十郎	シャルロット	十兵衛	右京	幻庵	和狆	覇王丸	ズィーガー
アースクェイク	十兵衛	和狆	ナコルル	シャルロット	十兵衛	ズィーガー	ナコルル
十兵衛	アースクェイク	幻庵	ズイーガー	狂死郎	シャルロット	右京	チャムチャム
シャルロット	狂死郎	幻十郎	幻十郎	ズィーガー	半蔵	ガルフォード	王虎
幻十郎	右京	ナコルル	和狆	ガルフォード	ズィーガー	チャムチャム	和狆
チャムチャム	王虎	右京	半蔵	覇王丸	幻十郎	半蔵	覇王丸
ズィーガー	半蔵	覇王丸	アースクェイク	チャムチャム	ガルフォード	王虎	狂死郎
和狆	覇王丸	ガルフォード	シャルロット	ナコルル	チャムチャム	アースクェイク	ガルフォード

対2P戦について

プレイヤー同士で勝負する「対2P戦」は，ストーリー要素がなく，純粋に対戦を楽しむものとなっている。

対2P戦は，対CPU戦のプレイ中に，もう片方のプレイヤーがコインを投入してからスタート・ボタンを押す（乱入）ことによってプレイできる。

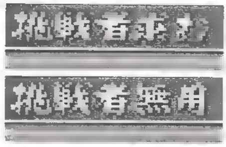
なお，対CPU戦をプレイ中の人がスタート・ボタンを押すと，体力ゲージの上にある「挑戦者求む」の文字を「挑戦者無用」に変更できるが，乱入そのものは阻止できないので注意しよう。



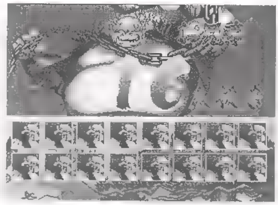
▶CPUキャラと闘っているときに乱入されると、こんな画面が表示される

対2P戦で勝ったプレイヤーは，さきほどの対CPU戦を引き継いでプレイすることになる。当然，負けたプレイヤーは，その場でゲーム・オーバーだ。なお，乱入はコインがあるかぎり，何回でも行なうことができるぞ。

余談だが，対CPU戦のステージは，つねに相手キャラのものであるのに対し，対2P戦はどちらかのキャラのステージがランダムで選出されるのだ。



◀スタート・ボタンを押すたびにメッセージが切り替わるぞ

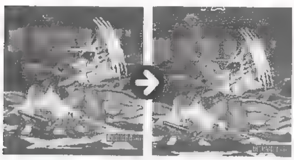


▲3人以上勝ち抜くと，勝利デモのかわりに，勝った相手の顔が16人まで表示されるのだ（それ以降は古い順に排除）

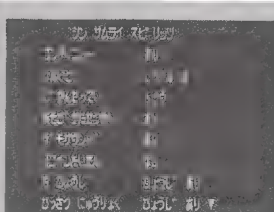
アーケード（MVS）版のテストモード

アーケード版『真サムスピ』は，基板のテスト・スイッチを押すことによって，ゲームのルール設定が変更できるテストモードになるのだ。

変更できるルールは右のとおりだが，テスト・スイッチは設置店の関係者しか押せないので，あしからず。



▲血表示を「なし」にした場合，血しぶきが緑色に変更される。相手はゾンビか!?



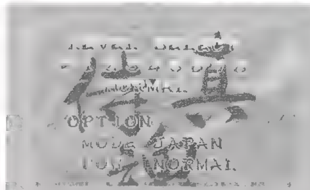
●コンティニュー（初期：あり）…対CPU戦における継続プレイの有無。
●難易度（初期：4）…対CPU戦での相手キャラの強さ。1～8まであり，数字が大きいほど難易度も高い。
●時間設定（初期：普通）…制限時間のカウント速度。速い，普通，遅いの3段階。
●遊びかた説明（初期：あり）…スタート時にある操作説明の有無。
●デモサウンド（初期：あり）…タイトル画面で音楽を鳴らすか。
●1コイン対戦（初期：なし）…1コインを投入しただけで対戦ができるようにするか（ただし，その試合が終わると両者ゲーム・オーバー）。
●血表示（初期：あり）…血しぶきの色変更や，身体が切り裂ける表現の有無。
●必殺入力（初期：なし）…怒りゲージ点灯時に，武器破壊必殺技のコマンドを表示するか。
●クレジット／レベル（初期：あり／あり）…残りクレジットと難易度を画面下に表示するか。

ネオジオ版（家庭用）のコンフィグレーション・モード

発売中のネオジオ版では，アーケード版とは異なった設定が存在する。これについての追加情報は，下巻で紹介するのでお楽しみに。ネオジオCD版は，これらの設定に加え，ボタンの配置を変更できるぞ。



▶ネオジオ版では，対戦の開始直後からキャラを怒らせることが可能に

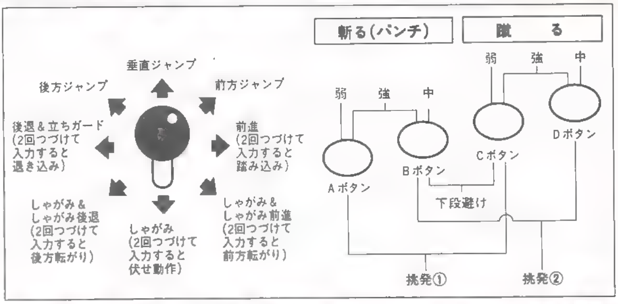


●レベルセレクト……対CPU戦の難易度を設定。BEGINNER, VERY EASY, EASY, NORMAL, HARD, MVS, VERY HARD, EXPERTの8種類。MVSは，アーケード版の「難易度＝5」と同じもの。
●バージョンセレクト……『サムライショウダウンII（海外版タイトル）』の仕様に変更できる，つまり，メッセージが外国語（英語かスペイン語）に切り替わり，血しぶきが緑色（血表示＝なし）になるのだ。
●怒りゲージ……対2P戦にかぎり，怒りゲージがつねに点灯するように設定できる。
●そのほか……さらにアーケード版にはない設定があったりするのだが，それについては下巻で紹介しよう。

操作方法

『真サムスピ』の操作形態は，右図のとおり。特殊操作が追加されたことをのぞけば，前作『サムライスピリッツ』と同じだ。

なお，この図は使用キャラが右を向いているときのもの。使用キャラが左を向いているときは，レバー操作だけは左右対称に切り替わるのだ。これは，後述のガードや必殺技といった特殊操作を行なうときにも共通している。



レバーの役割

基本的に，レバーは使用キャラを移動させるためのものだ。前後移動とジャンプは，レバーを入力した方向に使用キャラが移動すると考えていい。

移動以外には，しゃがみ動作や攻撃のガード，必殺技のコマンド入力などもレバーで行なうので，それぞれ操作方法をきちんと把握しておこう。

●レバー左方向だけで，これだけのアクションが可能



▲使用キャラが後方（プレイヤーから見て左）に歩きだす



▲攻撃されたときにレバーを入れておけば自動的に行なう



▲サッと後方にステップする。後退の発展系といえるだろう

超情報① 目押しジャンプ

レバーを⬆に入れつづけると，使用キャラはジャンプ→着地→ジャンプをくりかえすが，いったんレバーをはなし，「着地」の瞬間に再度レバーを上方向に入力すると，前述の入れっぱなし時よりも，早いタイミングでジャンプすることができる。これが「目押しジャンプ」というものだ。レバー操作なのに「目押し」と表記するのはヘンだが，あくまで便宜上なので，ご了承を。

前作は，空中で攻撃を食らったとき，その着地と同時にジャンプするには，目押しジャンプが必要だったが，『真サムスピ』ではレバーを入れつづけた場合でも可能になった。

また，ジャンプ以外の操作であれば(移動やガード)，着地の前からレバーを入れっぱなしにしても，着地時のスキは存在せず，即座にレバー操作の行動をはじめるぞ。



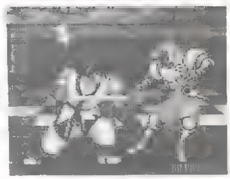
▲同じキャラを同時に垂直ジャンプさせて，その着地時に ▲左だけ目押しジャンプさせる。右はレバー入れっぱなし ▲すると，これだけの時間差が生じてしまうのだ

ボタンの役割

レバーとは逆に，ボタン操作はおもに攻撃をくりだすために行なう。そこで重要となるのが，複数のボタンを同時に押すこと（同時押し）だ。

同時押しは，基本技や必殺技の強攻撃に使うだけでなく，下段避けを使用するときも必要になる。それぞれの項目も参考にしてほしい。

同時押しの誤差は約0.01秒しか認められないため，慣れないうちは一方のボタンしか判定されないことが多い。確実に成功するようにしたい。



▶おりゃー強斬りィィ……って状況は，できるかぎり避けたいところだ

基本移動

前進や後退，踏み込みやジャンプといった移動の能力（速度や行動範囲）には，それぞれ個人差がある。それを下の表にまとめてみた。

表内にある数値のうち，ジャンプ以外のデータは，プログラムされた数値を10(＋α)段階に分類したもの。

ジャンプの数値に関しては，プログラム上のデータではなく，実際にゲームをプレイして調査したもの。こちらも，本来のデータとは少し誤差があるので，ご了承を。

[illegible]	前進	後退	しゃがみ前進	しゃがみ後退	踏み込み		退き込み	前転		後転		垂直ジャンプ		前方ジャンプ			後方ジャンプ		
	速度	速度	速度	速度	速度	加速	速度	速度	加速	速度	加速	高さ	時間	高さ	距離	時間	高さ	距離	時間
覇王丸	6	5	—	—	8	8	7	7	7	8	8	3	7	6	9	7	5	5	6
ナコルル	10	8	—	—	9	8	9	7	7	8	8	5	6	10	7	8	7	9	6
半蔵	9	9	—	—	10	8	6	7	7	8	8	7	8	9	10	4	9	8	7
ガルフォード	9	9	—	—	10	8	6	7	7	8	8	7	8	9	10	4	9	8	7
王虎	3	0.3	5	4	7	6	8	7	7	8	8	4	5	3	3	5	3	5	2
右京	2	2	—	—	8	8	4	7	7	8	8	5	9	6	3	9	6	4	9
狂死郎	8	6	6	2	8	8	6	7	7	8	8	9	10	9	5	10	10	7	10
幻庵	7	1	10	3	8	8	9	7	7	8	8	6	3	8	5	5	7	5	8
アースクェイク	1	1	—	—	5	9	8	7	7	8	8	10	2	9	5	5	8	10	3
十兵衛	7	4	—	—	8	8	10	7	7	8	8	4	4	6	7	4	6	7	4
シャルロット	8	7	—	—	8	8	9	7	7	8	8	4	0	3	2	1	5	3	1
幻十郎	6	5	—	—	8	8	7	10	10	10	10	3	7	6	9	7	5	5	5
チャムチャム	8	10	—	—	8	8	9	7	7	8	8	7	6	6	5	4	7	7	5
ズィーガー	5	2	—	—	5	7	3	8	9	10	10	4	1	4	4	2	5	4	3
和狆	4	3	—	—	6	7	5	9	8	9	9	8	3	5	7	8	6	7	6

しゃがみ移動

王虎，狂死郎，幻庵にかぎり，レバーをななめ下に入力すると，しゃがみながら移動（前進&後退）できる。ほかのキャラで同じ操作をしても，普通にしゃがむだけなので注意しよう。

しゃがみ移動の速度は，通常の移動よりも明らかに遅く，さらにしゃがみながら移動することのメリットがほとんどない。はっきり言って，使用する機会はないに等しいだろう。せいぜい，しゃがみガードの操作をしたときに，しゃがみ後退が実行されるくらいだ。



◀ジリジリと歩くしゃがみ移動。食らい判定はしゃがみ状態と同等だ

三角跳び

使用キャラがジャンプ中で画面端にいるとき，レバーを画面中央方向に入れると三角跳びをする。このジャンプは，たとえば➡や⬈に入力したときは同じ軌道で跳ぶが，⬊のときだけは飛距離が短くなるぞ。

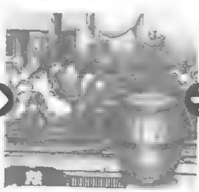
使用可能なキャラは，ナコルル，半蔵，ガルフォード，幻庵，アースクェイク，チャムチャム。三角跳びは，ジャンプ方向（垂直orななめ）や高度を問わない反面，ジャンプ攻撃のあとだと使用できないので注意しよう。



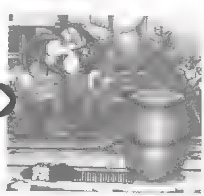
◀三角跳びは，空中戦や対空技を回避しながら相手を跳び越すことができる。着地のタイミングをズラすことも可能なので，画面端に追いつめられたときの脱出手段として使おう



▲レバーは画面端に行く前から入れておいてもいい



▲すると，使用キャラが画面端という壁を足場にして……



▲さらに上空へとジャンプする。これが三角跳びだ

ダッシュ移動

前進や後退よりも，すばやい前後移動が可能なダッシュ移動（踏み込み&退き込み）は，このゲームの戦略において，重要な役割を持っている。

操作方法（→132ページ）で，踏み込みのコマンドを「レバー前方を２回つづけて入力する」と表記してあるが，厳密に言えば「レバーを中立→右→中立→右にすばやく入力する」必要があるのだ。これらの間に余計な操作が加わってしまうと，それまでのコマンドが無効になってしまうぞ。

この「ダッシュ移動」をはじめとした特殊移動の項目では，それぞれの性質を表にまとめてある。表の最後にある「先行入力」は，ガードによる硬直が解けたり，起き上がった瞬間にコマンドが成立した場合，その動作が実行されるかについて。残念ながら，踏み込みや退き込みでは不可能だ（CPUキャラはしっかりと使ってくるが）。

踏み込み

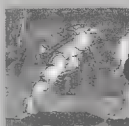
踏み込みは，一定距離を走れば自動的に終了するが，あらかじめレバーを後方に入れておくと，その距離を少しだけ短縮できる。逆に，レバーを前方に入れつづければ，相手に接触するまで走っていくぞ。さらに，必殺技や投げ技のコマンドを入力すれば，一定距離を走り終わる前でも，踏み込みが中断され，技が発動するのだ。

●踏み込みの基本性能

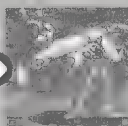
終了条件	一定距離を走る
中断条件	必殺技，通常投げ，前転
ガードに移行	つねに可能
無敵状態	なし
投げられ判定	あり
先行入力	不可
実用度	A

超情報② 踏み込み攻撃

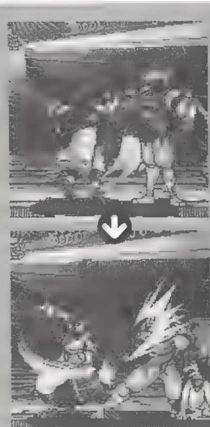
踏み込み中にボタンを押すと，移動終了と同時に基本技がでる。その基本技は，写真のように，遠近どちらのものがでるかなどが使用キャラとボタンの強弱ごとに固定されているのだ。詳細は連続技研究委員会で。



▲踏み込み中にボタンを押すと，一定距離を走って



▲踏み込みの終了と同時に基本技が発動するのだ



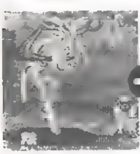
◀ナコルルの踏み込み＋強斬りは，間合いに関係なく遠距離立ち状態のものになる

◀攻撃力やキャンセルの有無も，その技のデータと同じものが適用されるのだ

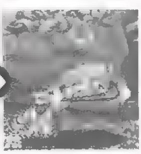
退き込み&退き込みダッシュ

退き込みは，踏み込みのように地面を走るものではなく，チョンと後方へステップするものだ。

相手の攻撃が目前にある場合，レバーを後方に入れると，勝手に防御ポーズをとってしまい，その間は後退&しゃがみ後退ができなくなるが，退き込みはその「勝手に防御ポーズ」を中断して移動できるぞ。



▲踏み込み終了時にレバーを➡に入力しておくと……



▲踏み込みダッシュに。退き込み→踏み込み→前転も可能だ

なお，退き込みが終了するときに，レバーを➡に入力しておくと自動的に踏み込み（退き込みダッシュ）が発動する。↘なら前転，⬇なら伏せになるが，↙に入力したときだけは何も起こらない（しゃがむだけ）。

●退き込みの基本性能

終了条件	着地するまで
中断条件	なし
ガードに移行	不可
無敵状態	足元のみ
投げられ判定	なし
先行入力	不可
実用度	B

超情報③ 退き込みつばめ返し

退き込みは，どんな方法でも中断できないはずだが，空中必殺技・秘剣つばめ返しとファットバウンドは例外だ（ほかの空中必殺技では不可）。

前作にも，この現象は存在していたが，操作方法が「つばめ返しのコマンド（レバー操作だけ）→退き込みのコマンド→ボタン」だったのに対し，今回は「退き込みのコマンド→つばめ返しのコマンド」でいい。かなりだしやすくなっているぞ。



◀左はジャンプ直後，右は退き込み中に使用したもの。これだけ高度がちがうのだ

転がり移動

読んでのとおりだが，ダッシュ移動とちがい，転がりながら移動する。つまり，相手の攻撃を回避しながら相手に近づくことができるのだ。後述の「伏せ」を移動しながら行なう，と思えばいいだろう。操作方法も，ダッシュ移動と微妙に異なる。「中立→右下→中立→右下」は当然だが，じつは「左下（長め）→右下→左下→右下」と入力しても，ちゃんと前転を行なうのだ。

そこで注意したいのが，天覇封神斬やぬいぐるみ化といった複雑なコマンドを入力するとき。とくに，天覇封神斬の「↘←↙↓↘……」を急いで入力すると，前転が暴発してしまうのだ。これを防ぐには，最初の↘を少し長めに入れてから，それ以降のコマンドを入力すればいい。

前　　転

前作の踏み込み&退き込みは，開始直後が全身無敵だったが，今回は転がり移動に無敵状態が存在する。

シャルロット，チャムチャムが上段のみ無敵。半蔵，ガルフォード，幻庵は下段のみ無敵。あとのキャラは，全身無敵となる。ただし，ナコルルだけは，前転&後転ともに無敵時間が非常に短いため，実質的には上段のみ無敵となっている。もっとも，これらは開始直後の話なので，いずれも最終的には「上段のみ無敵」になる。

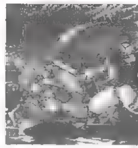
なお，前転は開始直後（回転をはじめたとき）であれば，必殺技のコマンド入力で中断でき，そのまま技が発動する。踏み込みとちがい，通常投げでは中断できないので注意してほしい。



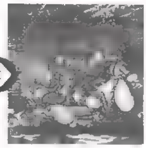
▲大半のキャラは，前転の開始直後が全身無敵になる。使うタイミングを見極めよう

●前転の基本性能

終了条件	一定距離を移動
中断条件	必殺技，後転
ガードに移行	つねに可能
無敵状態	キャラによる
投げられ判定	あり
先行入力	不可
実用度	B



▲踏み込みと同様，転がり移動もレバーさえ入れてあれば



▲いつでもガードに移行する。もっとも，投げ技は防げないが

後　　転

転がっている間は全キャラが上段のみ無敵となるなど，基本は前転と同じ。開始直後の無敵状態は，幻庵，シャルロット，チャムチャムが上段のみ無敵であることをのぞけば，すべてのキャラが全身無敵の瞬間を持っている。



◀前転ほど使用頻度は高くないが，無敵がある以上，使ってソンはないぞ

●後転の基本性能

終了条件	一定距離を移動
中断条件	必殺技，前転
ガードに移行	つねに可能
無敵状態	キャラによる
投げられ判定	あり
先行入力	不可
実用度	B

超情報④　使える踏み込み前転

踏み込み中にレバーを↘に入れると，その場で踏み込みを中断し，前転（踏み込み前転）に移行できる。

踏み込み前転の性能は，通常の前転と同じなので，幅広い活用法が考案できるぞ。

踏み込むことで相手の攻撃を誘い，前転に移行して相手の攻撃を回避してから反撃……も可能だ。右に二つの具体例を挙げておいたので，参考にしてほしい。

活用法①



▲遠距離からの大技を多用する相手には……

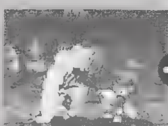


▲前転で攻撃を回避すれば，相手はスキだらけだ

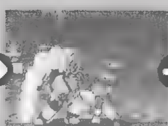


▲そのまま投げ技や連続技で反撃しよう

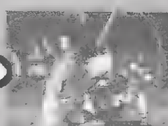
活用法②



▲前転の開始時に全身無敵の瞬間があるキャラは



▲無敵必殺技を使って前転を中断させれば……



▲前転開始直後の無敵時間を延長できる。高難度

伏せ

しゃがみ状態は，立った状態よりも食らい判定が低いことは，見た目でわかるだろう。しかし，さらにそれよりも食らい判定を低くする方法が存在する。それが「伏せ動作」だ。操作方法は，レバー⬇を2回連続（中立→下→中立→下）で入力すること。退き込み終了時にレバーを⬇に入れてもだせるぞ。

伏せ動作は，そのままレバーを⬇に入れておけば，一定時間が経過するまで持続できる。逆に，レバーを真下以外に入れればその場で中断されるのだ。

伏せ動作の基本性能

終了条件	一定時間経過
中断条件	操作中断
ガードに移行	不可
無敵状態	上段無敵
投げられ判定	あり
先行入力	不可
実用度	B

伏せるとこれだけ食らい判定が低くなる!!

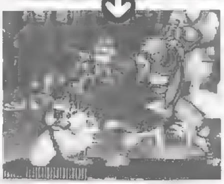
しゃがみ状態と伏せた状態。それぞれ，どれだけ食らい判定の位置が低くなるのかを写真つきで説明しよう。

測定方法は，立ち・しゃがみ・伏せている相手に対して，写真のように攻撃を仕掛けること。それが当たるかスリ抜けるかで，食らい判定の位置を判断するのだ。

結論を言ってしまえば，伏せによる食らい判定のサイズは，前転のそれと同じだと思っていい。したがって，地面スレスレの攻撃以外は回避できるのだ。接近戦だけでなく，遠距離戦でも効果を発揮するぞ。ただし，足払いや投げ技に対しては，回避も防御もできないので注意が必要だ。

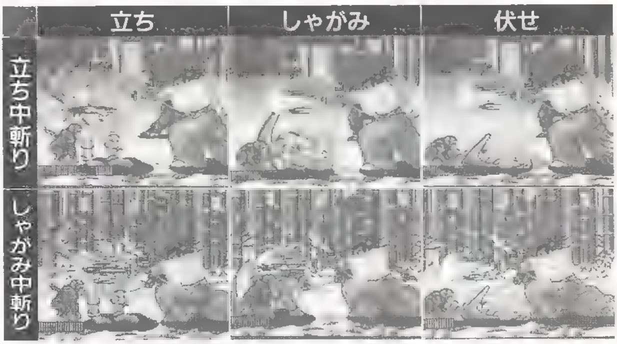


▶伏せているときに，相手が低い位置の攻撃で攻めようとしていたら



▶すぐにガードや攻撃の操作を行なえば，即座に伏せ動作を中断できるぞ

●しゃがみ状態と伏せ状態の食らい判定の変化

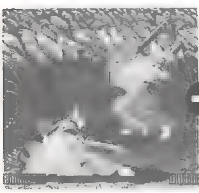


こんな活用法もある

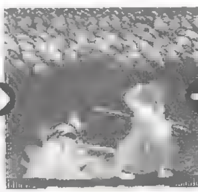
伏せ動作は地上戦だけではなく，相手の跳び込みに対しても活用できる。とは言っても，伏せ動作に攻撃能力はないので，どうするかと言うと……。

まず，相手のジャンプ攻撃がきたら，すぐに伏せる。すると，食らい判定が低いため，相手のジャンプ攻撃が届かず，空振ってしまう。そこで，相手の着地を見計らって反撃するのだ。ジャンプ攻撃→地上強攻撃を多用する相手には効果があるので，通常の対空技とからめて使うといいだろう。

ただし，切っ先が相手の足より下にでている攻撃や身体で押しツブすような攻撃には，あっさりと負けてしまう。シャルロット，アースクェイク，チャムチャム，和狆がその代表だ。また，相手が着地と同時に投げ技を使ったときも，一方的に負ける可能性があるので注意しよう。



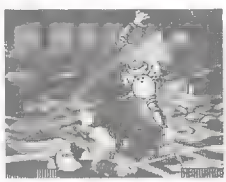
▲普通なら，とても回避できそうにない攻撃でも……



▲伏せ動作を使っていれば，難なくよけられるのだ



▲相手の空振りを確認したら，ボタンを押して反撃しよう

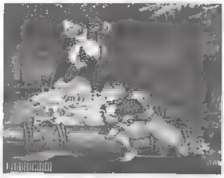


◀真下に対する攻撃だけは回避できないので，相手によっては使用厳禁だ

下段避け

通常のジャンプよりも低い軌道で跳ぶ「下段避け」は，名前のとおり足元への攻撃を回避するのに使う。

見た目以上に食らい判定が小さくなるので，足払いだけでなく，胸部を狙った攻撃などもよけられるぞ。



◀下段避けは食らい判定が頭部にしか存在しない。こんな攻撃も回避できる

●下段避けの基本性能

終了条件	着地する
中断条件	一部の空中必殺技
ガードに移行	不可
無敵状態	下段のみ
投げられ判定	なし
先行入力	可能
実用度	C

下段避けのやりかたは二つある!!

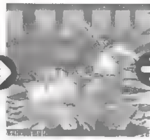
下段避けを行なうには，右のように2種類の方法が存在する。①はボタンの同時押しができれば問題ない。跳ぶ方向が指定できることも忘れずに。垂直・下段避けは，相手との間合いがはなれたときか，喝咄水月刀や式神靈符・炎を回避するときに使うといいだろう（飛び道具が弱だとキツいが）。

なお，下段避けを開始した瞬間は，まだ足元の食らい判定や投げられ判定が残っている。つまり，起き上がりに下段攻撃を重ねられた場合，最良のタイミングでBCボタンを押しても，攻撃を回避できないのだ。注意しよう。

②を意図して実践するのは至難のワザだ。とりあえず判明したのは，対象となる攻撃が下段に対するものに限定され（立ちガードできるか否かは関係ない），弱攻撃よりも中or強攻撃のほうが成功しやすいことだ。ガード操作を行なうタイミングは，攻撃がヒットする直前よりも，さらに一歩手前ぐらいのほうがいい。いずれにせよ，狙ってやるにはリスクが大きい。素直にガードしたほうが安全だ。

①BC同時押し

しゃがみながらでもOK。通常，下段避けは後方にジャンプするが，レバーを➡or↘に入れておけば，垂直にジャンプするのだ

 ➔  ➔ BCボタンを同時に押す ➔ 

②直前ガード

確実に成功したければ，覇王丸に接近し，レバーをガード方向に入れつづける。そして，覇王丸がしゃがみ中キックを使うと……

 ➔  ➔ 立ちorしゃがみガード操作 ➔ 

挑　発

相手から一定距離はなれて，AとCボタンかBとDボタンを同時押しすると（しばらく押しつづけないとダメ），使用キャラが挑発ポーズをとる。ただし，挑発自体には何の効果もないので，混戦中に使用するのは自殺行為だ。

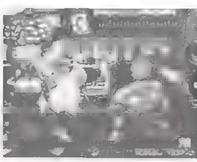


◀挑発をするには，写真以上の間合いが必要だ。とりあえずおぼえよう

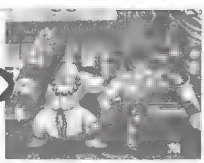
●挑発の基本性能

終了条件	一定時間経過
中断条件	必殺技，投げ技
ガードに移行	不可
無敵状態	なし
投げられ判定	あり
先行入力	不可
実用度	C

活用法①



▲王虎のACボタン挑発は攻撃ポーズに似ているので



▲相手がダマされてガードしたところを投げてしまう

活用法②



▲挑発中はガード不可だと思わせ攻撃を誘ってから

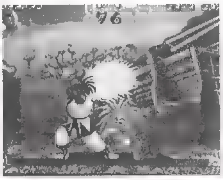


▲必殺技で反撃する。実際に成功するケースは少ない

受け返し

通常，相手の武器攻撃をガードすると「カキーン」という音が鳴って，相手の攻撃が弾かれる。ところが，ときおり武器を弾き返した瞬間に，画面がフラッシュすることがある。それが「受け返し」という新技だ。受け返しを行なうには，相手の攻撃が当たる直前にガード操作をすればいい。

受け返しに成功すると，相手の攻撃を自分の武器で受け止めつつ，イッキに振り払う。その結果，相手は約1秒間も行動不能になってしまうのだ。逆に，受け返したキャラは，すぐに行動できるし，通常のガード時のような反動もないので，動作の遅い攻撃をキメることも可能。狙って実行するのはキツく，ほとんど偶然でしか成功しない受け返しだが，もしも画面がフラッシュしたら，すぐに相手を攻撃する習慣をつけておこう。



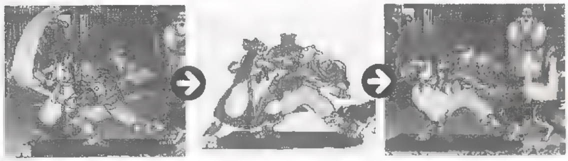
▶受け返しが成功すれば，投げ技や連続技で大ダメージをあたえられるぞ

通常のガード



▲いつものように相手の武器攻撃をガードすると ▲このように，互いの武器が接触して弾かれる ▲その反動で，互いの間合いが大きく開いてしまう

受け返し



▲相手の武器攻撃が当たる直前にガードを実行すれば ▲このように受け返す。相手は硬直しているのに ▲自分だけは即座に動けるし，反動もないのだ

厳密な受け返しの法則と利用法

受け返しの入力受け付け時間は右のとおり。これを見ただけで，かなりシビアということがわかるだろう。それだけではない。受け返しができるのは，相手が以下のような攻撃を使ってきたときにかぎられているのだ。

●基本技&武器を使った攻撃（弱攻撃は実質的に不可）

●立ち状態から使用したもの（ジャンプ，しゃがみは不可）

●ガードした場合，弾かれるもの

なお，受け返しは，何かしらの行動が終わり，ガード可能になった（硬直が解けた）直後に攻撃を防いだ場合でも行なうことができる。このような状況であれば，レバーをガード方向に入れっぱなしである場合でも，受け返しが実行されるのだ。ただし，踏み込み中のガードのように，何かしらの動作を中断してガードした場合は，受け返しが実行されない。右に，それらの具体例を掲載しておこう。

受け返しの入力受け付け時間 ＝0.01秒

具体例①　武器攻撃が当たる直前にガード



◀これが基本。ここでは，2番目のシーンの直後にガード操作を行なっている。それぐらい相手の攻撃を引きつける必要があるのだ

具体例②　密着状態からの武器攻撃をガード



◀ナコルルの立ち強斬りはレバーをガード方向に入れつづけた状態でも受け返せる。使用キャラにもよるが，確実に成功するぞ

具体例③　起き上がったときの武器攻撃をガード



◀自分が起き上がった（硬直が解けた）瞬間に相手の攻撃が重なっていると，ただガードするだけで受け返せるのだ

真剣白刃取り

このゲームには，武器を持っているときしか使えない攻撃が多い。しかし，武器を持っていない（素手）状態でしか使用できないテクニックもある。それが「真剣白刃取り」だ。

その方法は以下のとおり。相手が武器を持っていることも条件なので忘れずに。なお，条件①のポーズは，レバーをガード方向に入れるか，必殺技を使用することで中断できるぞ。

真剣白刃取りポーズの武器攻撃を受け付ける時間＝0.2秒



▲真剣白刃取りが成功すると，画面が白くフラッシュして

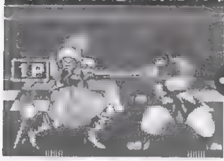


▲相手の武器をつかんだまま引き寄せるのだ。そして……



▲投げる。相手が倒れている間に武器を拾いにいこう

使用条件①　素手の状態で←↙↓↘→を入力



▲コマンドを入力すればポーズをとる。ボタン入力は不要

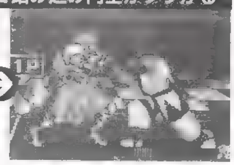


▲構えた手に相手の武器攻撃が当たれば白刃取りを行なう

使用条件②　素手の状態で踏み込み同士がブツかる



▲自分が武器なし，相手が武器ありなら，こんな方法でも



▲白刃取りに。互いが素手なら跳ね返ってノー・ダメージ

真剣白刃取りの攻撃値

真剣白刃取りによる投げ技は，全キャラとも「⬅or➡＋Bボタン」の通常投げと一緒だ。攻撃力も，その通常投げと同じ数値が設定されている。このゲームは，通常投げのダメージが低めにおさえられているので，真剣白刃取りがすぐさま一発逆転にはつながらない。

だから，真剣白刃取りに成功したら，投げで相手がダウンしたスキに，自分の武器を回収したほうがいい。

ちなみに，前作は「相手の武器攻撃に自分の素手攻撃をブツける」が真剣白刃取りの条件だったが，『真サムスピ』でそれをやっても何も起こらない（攻撃がぶつかりあうだけ）。

真剣白刃取りができない攻撃

真剣白刃取りポーズ中に，相手の武器攻撃が当たったからといって，かならず真剣白刃取りを行なうわけではない。たとえば，右のような攻撃に対しては，真剣白刃取りが通用（？）せず，一方的に攻撃を食らってしまうのだ。ポーズ中に，これらの攻撃がきたときは，すぐにレバーをガード方向に入れて，真剣白刃取りポーズを中断しよう。



▶真剣白刃取りポーズは頭部が無敵になる。あまり役には立たないが

一部の武器攻撃



◀同じ武器攻撃でも，柄のような部分での攻撃は真剣白刃取りができない

下段への攻撃



◀真剣白刃取りは，あくまでも構えた手で攻撃を受けないとダメなのだ

リーチの長い攻撃



◀下半身だけでなく，頭部より後方に攻撃が届いた場合も無効となる

ジャンプ攻撃



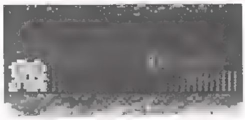
◀タイミングが合っていても白刃取り不可。ダメージを受ける可能性大

怒りゲージ

『サムスピ』シリーズのウリのひとつに「怒りゲージ」というものがある。体力ゲージとはちがい，少ないから負け……とはならないが，怒りゲージを増やしていくと，いろいろと有効な効果が得られるのだ。以下の解説を読んで，その性質と可能性を十分に理解してほしい。

怒りゲージの最大値＝32ポイント

なお，怒りゲージの量（目盛り）は0～32ポイントに設定されている。このサイズは全キャラ共通だ。



◀画面下に存在する怒りゲージ

怒りゲージを増やすには？

怒りゲージが増える条件は，①何かしらの攻撃を食らう，②必殺技をガードする，の2種類だ。

①は投げ技や爆弾の攻撃（？）も含むが，ガードした場合はゲージが増えない。素手状態で武器攻撃をガードすると，少しだけダメージ（ケズリ）を受けるが，このときもゲージは増加しないぞ。逆に，②は酒攻撃，うつせみ天舞，ティーガー・コップなど，ガードしてもダメージを受けない（ケズリ不可の）必殺技でも増えるのだ。



◀王虎だけは必殺技で自発的にゲージを増やせる。それ以外のキャラはダメ

怒りゲージが点灯すると？

上記の方法で蓄積された怒りゲージが最大値の32ポイントを超えると，ゲージの横にある「怒りマーク」が巨大化し，一定時間ゲージが点灯する。

その点灯中に得られる効果は右のとおり。それ以外にも，怒り頂点ポーズをとる（右ページ），体色が赤くなるといった変化がある。

ゲージ点灯中に得られる効果
①攻撃力の上昇
②武器破壊必殺技が使用可能

①で攻撃力が上昇すると，同じ攻撃で相手にあたえるダメージが増えるだけでなく，相手を気絶させやすくなるのだ（気絶の項目を参照）。当然，一発逆転も狙えるようになる。なお，ゲージ点灯時は，技のスピード，攻撃による反動，のけぞり時間など，攻撃力以外の要素はノーマル時と変わらないことも追記しておこう。

②については，152ページに項目を設けてあるので，そちらを参考にしてほしい。これでも一発逆転が可能だぞ。



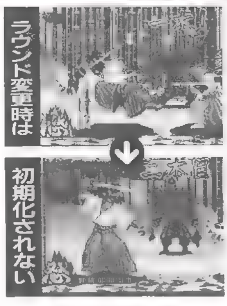
◀怒りゲージが満タンになると，横のマークが大きくなり，ゲージが点灯しはじめるのだ

怒りゲージの初期化

蓄積途中にある怒りゲージは，時間が経過しようが，必殺技を連発しようが減ることはない。そのかわり，満タンになっているときは，下記の条件でゲージがイッキになくなる（初期化される）ことがあるのだ。

まず，2本先取して，ステージが変更された場合は，無条件で初期化される。ただし，同一ステージ内であれば，ラウンドが変わっても，ゲージの蓄積量は継承されるぞ。また，ゲージが点灯してから一定時間が経過した場合や，武器破壊必殺技をヒットさせたときも初期化される（ガードされた場合，初期化されるかどうかはキャラによって異なる。空振りの場合は初期化されない）。

もちろん初期化されたゲージをふたたび蓄積させていくことは可能だ。ただし，ゲージが満タンからゼロに減っていく初期化の最中は，蓄積できない。



◀怒りゲージを点灯したまま，1本先取した（された）が

◀つぎのラウンドになってもゲージが点灯しているのだ

怒り頂点ポーズ

怒りゲージが点灯した瞬間のキャラは「怒り頂点ポーズ」をとる。このポーズは食らい&投げられ判定がないうえに，必殺技などで中断できる。ただし，ゲージが点灯した瞬間に気絶させられたときはポーズをとらない。連続技を食らっている最中も同様だ。



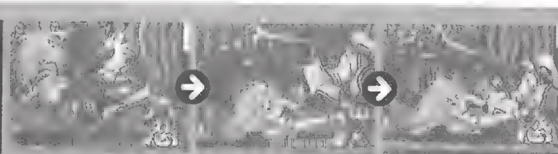
▲怒りゲージが満タンになり，ゲージが点灯すると……　▲一定時間，このような「怒り頂点ポーズ」をとるのだ　▲必殺技や通常投げ，ダッシュ移動などで中断できるぞ

超情報⑤ 怒り頂点ポーズの性質

①地上で攻撃を食らってゲージが点灯すると，攻撃を重ねられても，復帰と同時にポーズをとる。これは空中で点灯したときも同様だ。

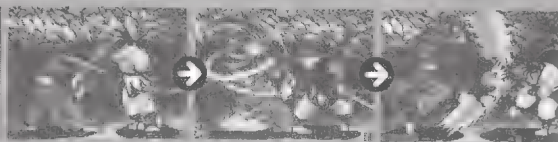
②ガード中に点灯した場合は，レバーを中立にしなければポーズをとらない。だから，←↙↓↘→と入力すれば，後退→前進も可能だ。ただし，立ちガードの硬直が解けるまでレバーを後方に入れたり，連続でジャンプをするとポーズをとってしまう。

活用法①



▲ジャンプ中に攻撃されてゲージが点灯した場合は　▲このように着地するところへ攻撃を重ねられても　▲すぐポーズをとるので，無敵から無敵が成立する。

活用法②



▲相手の攻撃が当たる直前でレバーをはなしてみよう　▲本文の条件を満たしておけば，ポーズをとるので　▲必殺技などで中断すれば，回避＋反撃が可能になるぞ

怒りゲージ点灯の個人差

攻撃を受けるごとに増加するゲージの量は右の計算式から算出される。「基本値」はキャラごとに個人差があるので，「ゲージが点灯している時間」「ゲージMAX時の攻撃力の上昇率」とあわせて，下の表にまとめておいた。

それでは，使用キャラを覇王丸（基本値：4）にして，ゲージ増加量の算出方法を説明しよう。

1HITあたりのゲージ増加量＝基本値＋（ダメージ÷4）
※小数点以下切り捨て

①45ポイントの攻撃を1回食らう
4＋(45÷4)＝4＋11→15ポイント

②15ポイントの攻撃を3回食らう
4＋（15÷4)＝4＋3＝7
＝7×3回　→21ポイント

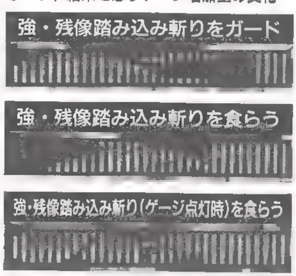
③9ポイントの攻撃を5回食らう
4＋（9÷4)＝4＋2＝6
＝6×5回　→30ポイント

というわけで，最終ダメージが同じでも，ヒット数が多いほど，怒りゲージは増加しやすいのだ。

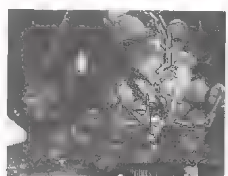
●怒りゲージに関する個人差

キャラ名	基本値	点灯時間	攻撃力
覇王丸	4	10秒	+38%
ナコルル	2	9秒	+25%
半蔵	1	9秒	+12%
ガルフォード	2	15秒	+32%
王虎	2	17秒	+25%
右京	1	11秒	+51%
狂死郎	2	17秒	+38%
幻庵	3	10秒	+25%
アースクェイク	5	8秒	+12%
十兵衛	1	9秒	+44%
シャルロット	3	13秒	+12%
幻十郎	3	11秒	+38%
チャムチャム	3	10秒	+25%
ズィーガー	2	8秒	+38%
和狆	1	8秒	+12%

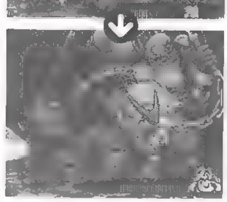
●ヒット結果と怒りゲージ増加量の変化



▲同じ必殺技でも，受けた状況によって，ゲージの増加量がこれだけ変化するのだ



◀このようにザクザクと複数回にわたって攻撃する技を食らうと……



◀その攻撃だけで，いきなりゲージがゼロから満タンになってしまう

武器

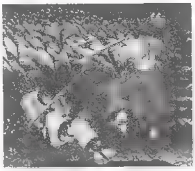
このゲームの登場キャラは，全員が何かしらの武器を持っている。それは刀だったり，剣だったり，ブーメランだったりするのだが，『真サムスピ』では，この共通点を利用することによって，独自のゲーム・システムや演出効果を実現している。したがって，ゲームをプレイするときも，武器の存在は無視できない。

前述の「真剣白刃取り」をはじめとする武器にまつわるシステムは，確実に理解しておこう。

武器の損失

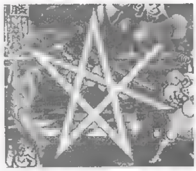
各キャラは右のような条件で，持っている武器を手放した「素手状態」になる。①と③で手放した武器は，そのまま地面に落ちるので，その位置に使用キャラを移動させてからAかBボタンを押せば，武器を拾うことができる。拾った武器は，その場で装備されるぞ。なお，相手キャラが手放した武器を拾うことはできない。

①ツバ競り合いに負ける



▲ボタンの連打が遅いと，こんな結果になってしまう

②武器破壊必殺技を食らう



▲武器を手放すうえに，破壊されてしまうのだ

③自分で武器を投げる

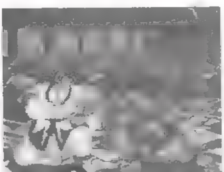


▲王虎の必殺技で可能。武器を飛び道具にするのだ

武器の有無による変化

武器を持っていないと，どのような変化があるのか？ 代表的なものを右にまとめてみたが，武器を持っていないと，攻撃面でも防御面でも多くのデメリットが生じてしまうのだ。ただし，素手攻撃はスピードが速く，武器攻撃を一方的にツブすこともできるので，その存在を否定することはできないが。

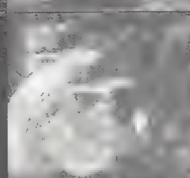
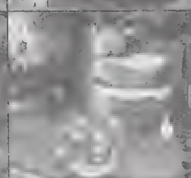
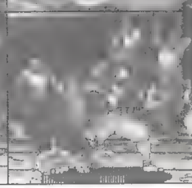
ちなみに，投げ技（＝組み技）の場合は，武器を利用していたものが，武器を使わないものに差し替えられる。また，勝ちポーズや挑発ポーズも，武器の有無によって変化するのだ。



▶基本的に、素手による攻撃は腕全体に食らい判定が存在しないので……



◀このように武器をスリ抜け（？）ながら、本体を攻撃することも可能だ

	武器あり	武器なし	解説
基本技（斬る）			どちらも，相手からはなれてABボタンを同時に押したもの。本来は，刀を降り下ろす攻撃だが，武器がないときは素手（コブシ）を使うようになる。
基本技（蹴る）			わずかだが，足による攻撃も形態が変化する。王虎の近距離立ち強蹴りや半蔵の垂直ジャンプ強蹴りのように，攻撃力だけが変化する場合もある。
必殺技			必殺技の場合，写真のように形態が変化するものもあれば，武器がないと使用そのものが不可能になる（操作しても技が実行されない）こともある。
ガード			相手の武器攻撃は自分の武器で受け止められるが，素手のときはご覧のとおり。その結果，ガードに成功しても，体力が少しだけケズられてしまうのだ。

ツバ競(せ)り合いの進行手順

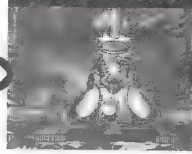
武器あり斬り攻撃どうしがブツかるか(例外あり)，互いが武器を持った状態で踏み込みをしているときに接触すると，ツバ競り合いを行なう。ツバ競り合いで勝つと，相手の武器を吹き飛ばすことができるぞ。なお，ランダムによる試合開始直後のツバ競り合いは，今回は排除されている。

武器攻撃同士がブツかる



▲地上VS空中も有効だが，空中VS空中は無視される

ツバ競り合い開始



▲「カキーン」と鳴り，火花を散らしながら押しあう

ツバ競り合い終了



▲基本的にボタン連打の速いほうが勝つのだ

ツバ競り合いでの攻防と結果

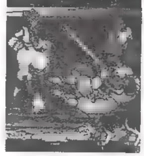
ツバ競り合いは，キャラによって初期能力の優劣が存在する。しかし，AかBボタンを連打すれば，その差を埋め，逆転することも可能だ。ツバ競り合いの勝者がとる行動は，右の7種類からランダムで選択される。

勝者であれば，「自分と相手の武器を飛ばす」以外は有利な結果に終わるので，可能なかぎりボタンを連打しよう。ツバ競り合いの途中でレバーを前方に入れておくと，「相手を押していれば連打が勝っている」というように判別できるぞ。なお，「武器を飛ばす」で武器が飛んでいく方向は，垂直・自分側・相手側と3種類あるが，これもランダムで決定される。

結果は以下の7種類

- 相手の武器を飛ばす
- 自分と相手の武器を飛ばす
- 蹴り倒す
- 回転＋相手の武器を飛ばす
- 回転＋自分と相手の武器を飛ばす
- 回転＋蹴り倒す
- 回転＋跳び退く

相手の武器を飛ばす



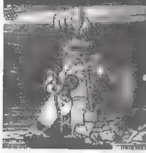
▲もっともウレシイ結果だろう

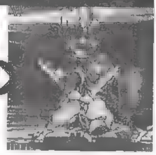
自分と相手の武器を飛ばす



▲連打で勝っても，この結果だと……

回 転





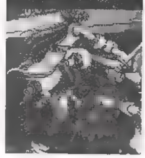
▲ツバ競り合いをしながら互いの位置を入れ換える。この結果の出現率は高め

蹴り倒す



▲間合いを広げられるがダメージはゼロ

跳び退く



▲飛び退き中は攻撃可能。出現率は低め

武器の破壊と拾得

武器破壊必殺技を食らうと，武器が破裂してしまう。ツバ競り合いのように，吹き飛んだ武器が地面に落ちるので，それを拾えばもとどおり……というわけにはいかないのだ。

武器を破壊されたキャラは，素手で闘うしかなくなるが，武器が破裂してから10秒経過すれば，審判役の黒子が武器を補充してくれるぞ。

前作では，武器を拾うときにスキ(無防備状態)が発生していたが，今回はスキがまったく存在しない。武器を拾う（AかBボタンを押す）ときに，レバーをガード方向に入れておけば，相手の攻撃がきても，武器を拾った直後にガードを行なうのだ。

●武器破壊から拾得までの流れ

必殺技がヒット



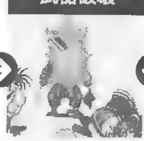
▲武器破壊必殺技を食らってしまうと

吹き飛び



▲キャラと武器が吹き飛ばされて

武器破壊



▲武器がコナゴナになってしまうのだ

よろめきポーズ



▲武器が壊されるとこんなポーズをとる

素手状態



▲武器がなくなってピンチになるが

黒子が武器を投入



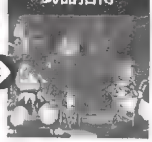
▲10秒後に黒子が補充してくれるぞ

武器復活



▲補充された武器は地面に落ちるので

武器拾得



▲すかさずAかBボタンを押して拾おう

アイテム

試合中，ときどき「飛脚」が画面の奥を走りながら「肉」か「爆弾」といったアイテムを投げてくる。肉は接触したキャラの体力を回復し，爆弾は一定時間後に爆発する。その爆発をガードしないとダメージを受けてしまうぞ。

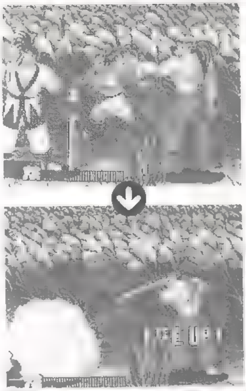
飛脚は，特定の残りタイムになると一定の確率で出現する。その法則を表①にまとめてみた。覇王丸のステージを例にすれば，残りタイムが75や60のときに1/3の確率，45のときは1/16の確率……で，飛脚が出現するわけだ。

そこで投げられるアイテムは，表①の英文字に対応した表②のルーレットからランダムで決定される。覇王丸，ガルフォード，チャムチャムのステージは肉，王虎のステージは爆弾しかでないのがわかるだろう。

また，一方のキャラだけが画面端にいると，強制的に飛脚が登場し，画面端にいるキャラに爆弾を2個投げてくるぞ（それと同時に，もう片方のキャラに対して肉を投げてくることが多い）。

爆弾の攻撃力＝16ポイント

※ガード時はダメージを受けない



◀一方のキャラが画面端に10秒以上いると……

◀待ちキャラ防止対策とも言える飛脚が登場するのだ

表①：飛脚の出現タイミングと投げてくるアイテムの種類

	出現率：1/3							出現率：1/16				出現率：1/8					
残りタイム	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	38	35	30	25	22	20
ステージ：覇王丸				E			F			E			F				F
ナコルル					A				F					F			
半蔵		H					D			H			F				H
ガルフォード	D		D		D		D		D		D			D			D
王虎					G	G	G						G		G		G
右京					E				H		E						
狂死郎					A	B		C							B	B	B
幻庵				H					E						H		
アースクェイク																	
十兵衛																	
シャルロット									E				H				
幻十郎																	
チャムチャム	F		F		F		F		F		F						
ズィーガー										H		H		H	H		
和狆							A										A

表②：飛脚が投げるアイテムの種類（ルーレット）

A	肉・大	肉・大	肉・小	肉・小	モモ肉	モモ肉	モモ肉	爆弾
B	肉・大	肉・小	肉・小	肉・小	モモ肉	モモ肉		
C	肉・小	肉・小	肉・小	モモ肉	モモ肉			
D	肉・小	肉・小	モモ肉	モモ肉				
E	肉・小	モモ肉	モモ肉					
F	肉・小	モモ肉						
G	爆弾	爆弾	爆弾	爆弾	爆弾			
H	爆弾	爆弾	爆弾					

アイテムは5種類

肉を獲得したとき，「それまでに減らされた体力のx%」だけ体力が回復する。爆弾のダメージは1個でも2個でも同じだ。

モモ肉（体力＋10%）



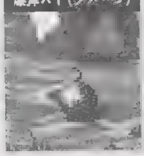
肉・小（体力＋25%）



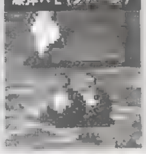
肉・大（体力＋40%）



爆弾×1（ダメージ）



爆弾×2（ダメージ）



ボーナス・アイテム

武器攻撃で相手を吹っ跳び真っ二つKO（→160ページ）すると，ランダムで敗北キャラの身体からボーナス・アイテムが出現する。ボーナス・アイテムは八つ出現し，それぞれ500点が加算される（計4,000点）。



◀ボーナス・アイテムは，敗北したキャラによってちがう（↓6ページ）

基本技

基本技とは，複雑な操作を必要とせず，ボタンを1回押すだけで使用できる攻撃のこと。基本技は，押すボタンや状況によって，攻撃内容が多様に変化するので，それぞれの性質を理解しておく必要がある。

なお，各状況に対応した基本技の形態と性能については，カラーページの技一覧表に掲載してある。

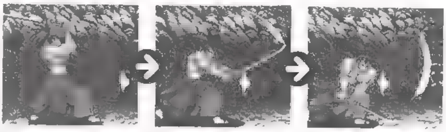
その状況に適した攻撃を使いわける

基本技の種類は，ボタン（斬るor蹴る，弱中強），状態（立ち，しゃがみ，垂直ジャンプ，前方ジャンプ，後方ジャンプ），相手との間合い（近距離，遠距離），武器の有無で変化する。

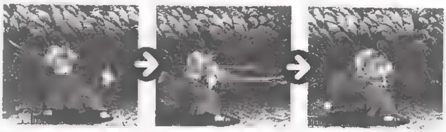
しゃがみやジャンプ攻撃も，間合いによって攻撃が異なるので，使用キャラごとに有効な攻撃がどれであるかを知っておく必要があるのだ。その中でも重要な，弱中強の使いわけについて，写真つきで説明しよう。

●弱中強，それぞれの長所と短所

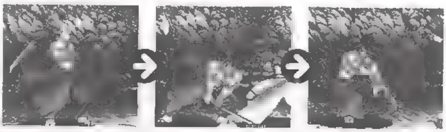
弱　とにかく速い。キャラによってはリーチもあるが，攻撃力は低い。接近戦で効果を発揮する。



中　すべての性能が平均的。どのキャラも，この攻撃を主軸とした闘いが基本になるのだ。



強　リーチと攻撃力はあるが，とにかくスキが大きい。もっとも使いわけを必要とする攻撃だ。



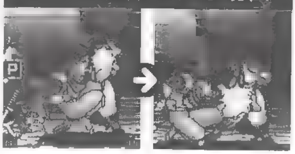
●近距離攻撃が行なえる間合い

キャラ名	近距離攻撃
覇王丸	77ドット以内
ナコルル	70ドット以内
半蔵	60ドット以内
ガルフォード	76ドット以内
王虎	97ドット以内
右京	80ドット以内
狂死郎	83ドット以内
幻庵	92ドット以内
アースクェイク	134ドット以内
十兵衛	100ドット以内
シャルロット	84ドット以内
幻十郎	92ドット以内
チャムチャム	87ドット以内
ズィーガー	96ドット以内
和狆	64ドット以内

複数ヒットする技

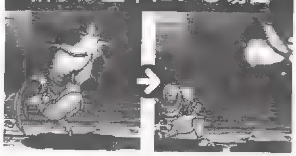
基本技には，一度の入力で複数回の攻撃を行なうものがあり，なかには，見た目からは気づかれにくい，同時に2回ヒットする技もある（十兵衛の近距離立ち強斬り，幻十郎の前方ジャンプ強斬りなど）。なお，これらの技はすべての攻撃をヒットさせないと，大ダメージをあたえられないケースが多い。

相手が地上にいる場合



▲最大3回ヒットするガルフォードの近距離しゃがみ強キック（武器なし）も

相手が空中にいる場合



▲相手が空中にいると，そのうちの1発しかヒットしないのだ

強の武器攻撃の弱点

強攻撃は，リーチが長く，あたえるダメージも大きいのが魅力だ。しかし，スキが大きいので，攻撃したときに跳び込まれたり，踏み込み前転などで回避されて，対処できずに反撃されるケースが多い。また，キャラによっては，強攻撃の手元に攻撃判定がない（スリ抜ける）こともあるので，むやみに強攻撃を連発するのは避けよう。

とは言っても，あのリーチとダメージは捨てがたい。そこで，弱や中攻撃を主体に攻め，4~5回に1回の割合いで強攻撃を使えば，相手にも攻撃を察知されにくく，奇襲にもなるぞ。



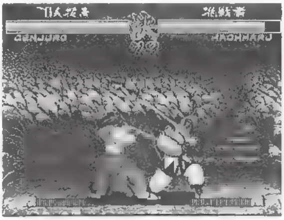
◀強攻撃を多用する相手に攻め込むときは，技のスキを突いていくといいだろう

投げ技（組み技）

投げ技（＝組み技）を使うには，相手に接近することが条件となる。その間合いは，使用キャラによって右表のように異なるが，それほど極端な差ではない。なお，表内の「必殺投げ」の欄は，半蔵ならモズ落とし，ガルフォードならストライクヘッズによって投げられる間合いを表記している。

投げ技は，相手が間合いにいれば，操作が完了した瞬間につかむ（投げ技が成功する）し，通常の攻撃とちがって，ガード操作を行なっている相手にも技をキメることができる。

攻撃が相手に当たる（つかむ）条件が，基本技や必殺技のような打撃系の技とは異なるので，その長所と短所について以下で説明しよう。



▲投げ技の間合いはこのくらい。互いの身体が重なるぐらい近づかないとダメだ

●投げ技が有効な間合い

キャラ名	通常投げ	必殺投げ
覇王丸	8	―
ナコルル	4	―
半蔵	8	弱10／中10／強10
ガルフォード	2	弱7／中6／強4
王虎	3	―
右京	6	―
狂死郎	2	―
幻庵	2	―
アースクェイク	2	―
十兵衛	3	―
シャルロット	5	―
幻十郎	3	―
チャムチャム	3	―
ズィーガー	9	―
和狆	7	―

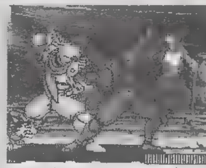
超情報⑥ 投げ技対決

互いのキャラが同時に投げ技を使用したら，どんな結果になるかを調べたところ，以下の三つが固定されている以外は，すべてランダムで決定されることが判明した。

・通常投げの中VS強は，中が勝つ。

・必殺投げVS必殺投げは，どちらの投げ技も無効化される。

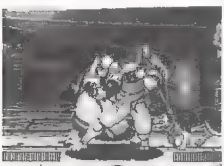
・空中投げVS空中投げは，1P側のキャラが勝つ。



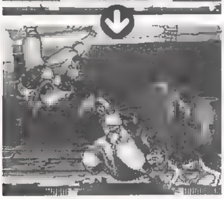
◀同時に必殺投げを使用したところ。ご覧のように何も起こらないのだ

投げ技の種類

投げ技は右の4種類に分類できる。なお，従来の対戦格闘ゲームでは，つかみ技の最中にレバーを回しながらボタンを連打すると，攻撃回数（ダメージ）が増えたが，『真サムスピ』のつかみ技は，攻撃回数が固定されているので，前述の操作を行なっても，あたえるダメージは変化しないのだ。



◀通常投げは，使用時に入力したレバー方向（前方か後方）によって



◀相手を投げる方向が指定できる。自分が有利になる方向に投げよう

通常投げ（投げタイプ）

⬅or➡＋中or強ボタン。斬るでも蹴るでも使用できるのは全キャラ共通。



◀相手の身体を持ち上げ，投げ飛ばしたり，地面にたたきつけたりする

通常投げ（つかみタイプ）

操作方法は投げタイプと同じ。特定のキャラが使用できる。



◀相手の身体をつかんだまま，数回にわたって攻撃をくりかえすのだ

空中投げ

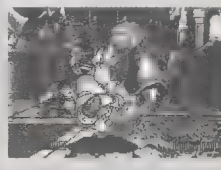
互いが空中にいるとき↙，⬇，↘のいずれか＋中or強斬り（蹴りでは不可）。



◀半蔵，ガルフォード，ナコルル，ズィーガーだけが使用できる

必殺投げ

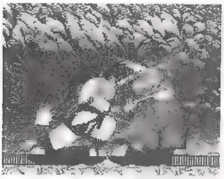
必殺技コマンドを入力することによって使用。ダメージが大きい。



◀攻撃力が高いうえに間合いも広い。くわしくは上の表を参考にしよう

この状況で投げ技は可能なのか？

どのような状況下で投げ技が可能なのかをいろいろと調べてみたぞ。
①攻撃がヒットしたorガードされた直後の相手……どちらも，相手が行動可能になるまで投げ技が無効化される。
②地上VS空中……投げられない。退き込みや下段避けによるジャンプを地上から投げられないのはそのため。
③ジャンプする相手……互いの操作が同時だった場合は，地上側の投げ技が無視される（何も起こらない）。
④ジャンプから着地した相手……着地した瞬間（一瞬）なら，地上側が一方的に投げることができるが，その直後には着地側も投げ技が可能になるので，実質的には五分五分と言える。
⑤空中でダメージを受けてから着地した相手……④とちがって不可。相手側は着地した瞬間から投げ技が可能となっている。
⑥空中投げ……地上から112ドット以上の高度でないと使用できない。
⑦怒り頂点ポーズ，ぬいぐるみ状態の相手……どちらも不可。後者は意外？


◀投げられない状況での投げ技は，ボタンに対応した基本技に置きかわる

★★★『真サムスピ』になって投げ技が可能となった状態★★★

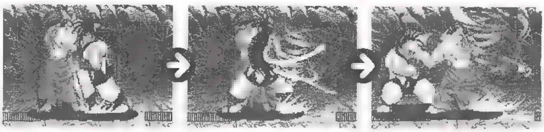
●自分が起き上がった直後

前作では，どちらも投げられなかったが，今回は起き上がった側が一方的に投げられるようになった。


◀相手に攻撃を重ねられても，投げ技のほうが勝つぞ

●必殺技に対して

前作では，すべての必殺技に対して無効だったが，今回は全身無敵になる必殺技さえも投げてしまうのだ。


◀使用した瞬間から空中にいる必殺技は投げられない

投げ技を組み込んだ連係

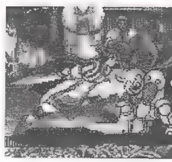
前述のように，投げ技が不可能な状況はいくつも存在しているが，前作にくらべれば，投げ技の有効度はかなり高くなっている。ただし，通常投げのダメージはあまり大きくないので，余裕があるときは強攻撃や必殺技を当てたほうがいい。これは空中投げの使用に関しても言えることだ。

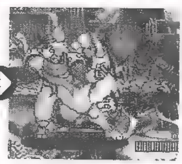
では，投げ技をからめた連係を紹介しよう。これらは，ガードを無視できる長所を活かし，相手がガードしたくなる状況を作ってから投げるというもの。とくに，必殺投げを持つ半蔵とガルフォードは，こういった連係も的確に使えるようにしておきたい。


◀踏み込み→投げは，下段攻撃を多用する相手には使わないほうがいい

踏み込み↓投げ

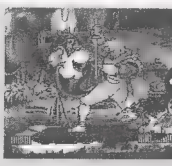
それなりにスキのある攻撃をガードしたら，硬直が解けた直後に踏み込んで投げる。スキを見ては攻めるタイプの相手にも，踏み込み（踏み込み前転）→投げが有効だ。

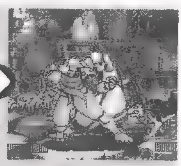

▲硬直が解ける直前からレバーを連続入力しよう


▲相手が行動可能になる前に投げるのが理想だ

跳び込み↓投げ

ジャンプ攻撃をワザと空振る（直前に攻撃が引っ込む）ように使い，着地と同時に投げる。先読みされないためにも，ときどき攻撃を当てるなどの工夫が必要。


▲技がギリギリ当たらないタイミングで攻撃する


▲着地の直前から➡＋中攻撃ボタンを連打しよう

フェイント↓投げ

何かしらの攻撃を当てる……と思わせてから投げる。有効なのは，弱攻撃をガードさせた直後に一歩前進してからの投げ。逆に，投げると思わせて攻撃するのもいい。


▲遠距離から弱の飛び道具を踏み込みで追う


▲飛び道具が当たる直前に追い越してから投げる

必殺技

『真サムスピ』の必殺技は，定められた方向へ順々にレバーを入れてからボタンを押す，いわゆる「コマンド入力」タイプのものが中心。必殺技の特徴は，その性能が基本技のような打撃技に限定されないこと。なかには，攻撃よりも回避を目的とした技も存在するのだ。それでは，必殺技の種類やコマンド入力について解説しよう。

コマンドを入力するときの注意点

必殺技のコマンドは，短時間のうちに入力する必要がある。その具体的な範囲は右図のとおり。強だけは，少し早めに入力しないといけないのだ。ボタンを連打することによって使用できる必殺技のコマンドも，右のように設定されている。なお，コマンド入力時の注意点は，レバー入力が完成すると同時にボタンを押すと，必殺技ではなく基本技がでてしまうということ。ただし，その基本技がキャンセル可能なら，ボタンをはなせばキャンセルが実行され，入力しておいた必殺技がでる。

奥義　烈震斬（→↓↘＋蹴り）の場合

弱	➡ 0.2秒	⬇ 0.2秒	↘ 0.2秒	＋ Cボタン
中	➡ 0.2秒	⬇ 0.2秒	↘ 0.2秒	＋ Dボタン
弱	➡ 0.15秒	⬇ 0.15秒	↘ 0.15秒	＋ C 0.01秒 or同時 Dボタン

ボタン連打系必殺技の場合

●ファットチェーンソー（アースクエイク）
●八相発破（十兵衛）
●スプラッシュファーント（シャルロット）

0.6秒以内に4回ボタンを押す

超情報⑦ ボタンをはなす

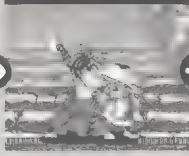
必殺技とぬいぐるみ化コマンドのボタン入力は，ボタンを押すだけでなく，はなした場合も認められるようになった（基本技，通常投げ，下段避けなどは不可）。それを応用すれば右のような芸当も可能になるぞ。

中斬りボタンを押す



▲ボタンは押しっぱなしにすること。その状態で

→↓↘を入力



▲必殺技コマンドを入力する。すると基本技がでて

ボタンをはなす



▲ボタンをはなしたときに必殺技が。連続技になる

コマンドの優先順位

必殺技のコマンド入力は，上記の制限時間内であれば，途中で関係ない方向にレバーを入れたり，ボタンを押したりしても，コマンド入力そのものは無効にならない。

そのため，レバーの入力順序によっては，複数のコマンドがカチあうことがある。そこで，技ごとに「優先順位」が設定されているのだ。これは，コマンドがカチ合った場合，どの必殺技を発動させるかを設定したもの。基本的には，実用性の高いものや入力がムズカしいものが優先されるぞ。

Q ⬅↙⬇↘➡ と入力した場合，
アンヌムツベ（←↙↓）とレラムツベ（↓↘→）のどちらかでる？

A アンヌムツベ。ちなみに，前作ではレラムツベだったので，この変更は，ナコルル使いにとってうれしいかぎりだろう。ナコルルに関してさらに言えば，カムイリムセ（↓↙←）よりもアムベヤトロ（→↘↓↙←）が優先される。

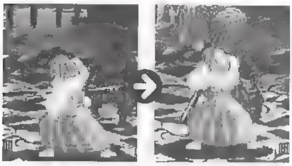
Q ➡⬇↘➡ と入力した場合，
二ッ角羅刀（→↓↘）と水月刀（↓↘→）のどちらかでる？

A 二ッ角羅刀。→↓↘コマンドの優先順位の高さは，覇王丸，王虎，狂死郎，幻庵，シャルロット，幻十郎にも共通する。例外は和狆。心乱呪符（←↓↙）よりも縛鎖杖撃（→↘↓↙←）のほうが優先されるのだ。

コマンドの入力方向と攻撃方向

本書にある必殺技のコマンドは，すべて使用キャラが右を向いているときのもの。キャラの向きが左になると，コマンドのレバー操作を左右対称に行なわなければならない。では，コマンドを入力している途中で，相手の位置が反対側になった場合，コマンドの入力方向はどうなるのだろうか。

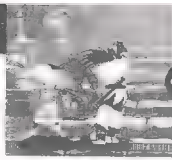
結論から言うと，キャラが「振り向く」動作を開始するまでは，たとえ相手が反対側にいても，入力方向は変わらないのだ。ややこしいので，右に具体例を挙げておこう。



▲「真サムスピ」では，キャラが振り向きはじめた瞬間（写真右）に入力方向が切り替わる。相手の位置は関係ないのだ

地　上

何かしらの攻撃による硬直中やダウンしているときに，相手が跳び越えた場合は，こちらが行動可能な状態になるまで，入力方向は変化しないのだ。



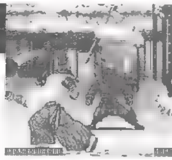
▲こんな状態でも入力方向は右向きのものとなる



▲ただし，攻撃方向は自動的に切り替えてくれる

空　中

こちらが相手を跳び越えた場合も，着地するまでは切り替わらない。ジャンプ中（空中必殺技）や着地直後に必殺技を使いたいときは注意しよう。



▲自分の向きが右側だから，入力方向も変化なし



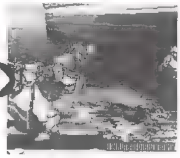
▲地上とちがって，攻撃方向も変わらないのだ

地上（動物による攻撃）

ガルフォードだけは相手と反対方向に攻撃してしまう。なお，ナコルルは攻撃方向が切り替わるが，チャムチャムは技そのものが使用できなくなる。



▲ちゃんと飼い主の向きは切り替わるというのに



▲パピィの向きは変わらないので，こんな結果に

無敵必殺技

必殺技によっては，モーションの中に，身体の一部もしくは全体の食らい判定がなくなるものがある。なお，使用した瞬間から全身無敵となる（その時間はまちまち）必殺技は「無敵必殺技」と呼ばれている。

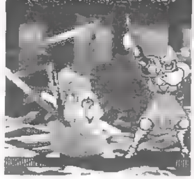
技ごとの無敵状態と，その効果時間については，カラーページの必殺技一覧表を参考にしてほしい。

部分無敵（下半身）



▲弱・気功大撲殺，スプラッシュファーントに存在

部分無敵（上半身）

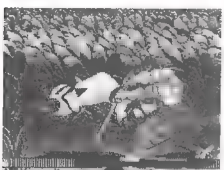


▲酒攻撃，秘剣ささめゆき，ツバメ六連，五光斬に存在

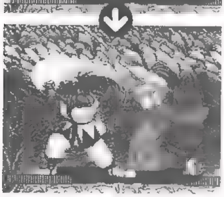
全身無敵



▲烈震斬，うつせみ天舞，気功大爆天ほか多数存在



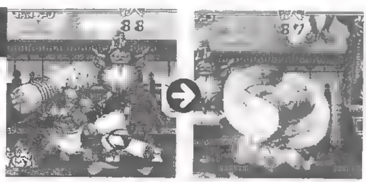
◀のけぞりや起き上がりから行動可能になる瞬間に，無敵必殺技を使えば



◀全身無敵を持続しつつ攻撃。コマンド入力は早くても遅くてもダメだ

長　所

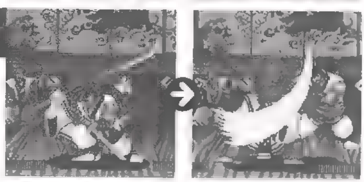
攻撃を回避しつつ反撃できる。攻撃がでるまで無敵になっている技（弧月斬など）なら確実だ。



◀攻撃を引きつけないと無敵時間が切れてしまう

短　所

通常の攻撃は回避できても，投げ技だけはダメ。ガードされたり空振ったときのスキも大きい。



◀弧月斬の閃光だけが残っている点に注目しよう

飛び道具の性質

必殺技ならではの攻撃に，攻撃判定を持った物体を発射する「飛び道具」がある。たとえ，飛び道具が攻撃されても，その使い手はダメージを受けないのが最大の特徴だ。そのかわり，使い手自身には攻撃判定がなく（秘剣つばめ返しだけ例外），使用時のスキも大きい。飛び道具を回避されると，反撃を受ける可能性が高いのだ。

それ以外の特徴として，以下のような攻防が存在する。なお，飛び道具は画面内に一つしか存在できない。自分で発射した飛び道具が画面内にあるかぎり，飛び道具のコマンドを入力しても，無視されてしまうのだ（かわりに，ボタンに対応した基本技がでる）。



▲互いの飛び道具がブツかると，その場で両方の飛び道具（攻撃判定）が消えてなくなる。技の種類や強弱による優劣はない



▲ブーメラン投げは，相手の飛び道具の攻撃判定を消しつつ攻撃できる。弧月斬，天魔覆滅，仁王符霊殺などでも打ち消しが可能



▲通常の飛び道具は，画面外に消えるまで飛んでいくが，毒吹雪や桜華斬は発射してから一定時間が経過すると勝手に消える



▲飛び道具の軌道を左右逆にしてしまう（跳ね返す）。酒攻撃，カムイリムセ，ファイヤー・ストゥームで可能



▲烈風手裏剣一改と風裂扇は，斬るタイプの武器攻撃（基本技）でも打ち消せる。したがって，王虎やズィーガー，和狆では不可

飛び道具のスリ抜け

飛び道具は，上記のように対処できるほか，特殊動作でスリ抜けることも可能だ。そこで，使用キャラを覇王丸にし，どの飛び道具が，どんな行動でスリ抜けられるかを調べてみた。△はギリギリ成功するもので，「弱のみ×」は「中や強でも△」という意味も含まれる。なお，伏せで回避できる飛び道具は，前転でも回避できるぞ。

表以外にも，基本技で飛び道具を抜けたり，プラズマブレードVS喝咄水月刀のように飛び道具同士のスリ抜けも存在する。この表を参考に，飛び道具への対処法を練っておこう。


◀キャラによっては，伏せ動作を使っても……

●この飛び道具はスリ抜け可能か？（覇王丸の場合）

必殺技名	立ち(中立)	しゃがみ(中立)	伏せ動作	下段避け(垂直)
奥義旋風裂斬	×	×	○	弱のみ×
忍法爆炎龍	×	×	×	△
プラズマブレード	×	×	○	△
ラッシュドッグ	×	×	×	○
風裂扇	×	×	○	△
毒吹雪	×	×	△	×
喝咄水月刀	×	×	×	[illegible]
トライスラッシュ	×	×	○	×
桜華斬	×	×		弱のみ×
ブーメラン投げ・横	×	×	○	○
ムーラバクバク	×	×	○	○
式神霊符・雷	×	○	○	△
式神霊符・炎	×	×	×	×

ダメージを受けても攻撃を中断しない技

必殺技によっては，攻撃が発動すれば，たとえ途中で使い手が攻撃されても，技そのものは中断されない場合がある。その大半は飛び道具か動物を使った攻撃だ。ほかでは，天魔覆滅や仁王符霊殺も該当する。こうした技の長所は，捨て身の反撃が可能なこと。

ただし，技によっては，使用開始から攻撃の発動までに時間がかかるものもある。飛び道具や動物の場合は，せっかくの攻撃が相手の基本技や必殺技でツブされてしまうこともあるのだ。


◀これが捨て身の反撃。ラッシュドッグや天魔覆滅がやりやすい

フェイント必殺技

覇王丸と右京は，必殺技の最初のポーズだけをマネし，すぐに行動可能になる「フェイント必殺技」を使用できる。どちらも攻撃能力がなく，一応は見わけることも可能ではあるが，混戦時に使えば意外な結果が得られることもある（かも）。

奥義&奥偽旋風裂(烈)斬



▲左が本物。音声は同じだが，ニセ物は，刀を振り上げるスピードが遅いのだ

秘剣&非剣ささめゆき



▲左が本物。リンゴを投げるタイミングがポーズとカミ合わないのがニセ物だ

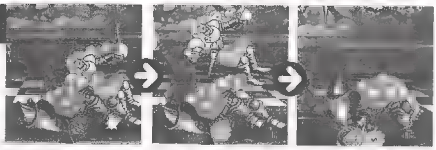
コンビネーション必殺技

幻十郎とズィーガーには，特定の必殺技がヒットしているときにコマンドを入力しないと使用できない攻撃「コンビネーション必殺技」がある。

この必殺技の特徴は，必殺技のモーションを，特定の必殺技でのみキャンセルできること。ただし，基本技→必殺技のキャンセルと同様，キャンセルに成功したからといって，かならずしも連続技になるわけではない。

通　常

これはティーガー・コップが相手にヒットしたあとのモーションだ。当然，スキはあるが……。



キャンセル

ヒット直後にファルケ・ナーゲルを使えば，必殺技のモーションを必殺技で中断できるのだ。



変わり身必殺技

半蔵，ガルフォード，幻庵は，攻撃を食らったときに，BCDボタンを押していると，いきなり消えたり全身無敵になったりして，相手に反撃する。ただし，状況によって，それができるかどうかが変化する。しかも，そのときのダメージはしっかり受けるのだ。

●攻撃……基本技は，転ばされるもの以外なら可能。必殺技は種類による。投げ技と武器破壊必殺技はすべて不可。

●位置……立ち，しゃがみ，ジャンプ中すべて可能。ジャンプ中の変わり身は，着地してから実行される。

●状態……連続技の途中，気絶が確定して吹き飛んだ状態も回避できる。ただし，変わり身のモーションが終わっていないときにヒットした攻撃，そこからの連続技は回避できない。

連続技も……

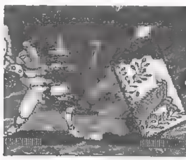


▲しゃがみ強斬り→弧月斬は，手軽で強力な連続技だ

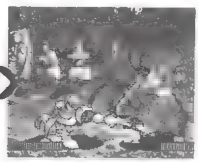


▲ところが，変わり身必殺技なら簡単に回避できるぞ

必殺技も……



▲一部の必殺技も，変わり身で回避できるから



▲このように反撃できるぞ　詳細は超情報のコーナーで

ぬいぐるみ

全使用キャラは，特定のコマンド（カラーページに掲載）を入力すると「ぬいぐるみ」に変身できる。これは，SNKがクレーン・ゲーム用に製造した同ゲームのぬいぐるみをモデルにしたもの。ちゃんとヒモもついているぞ。

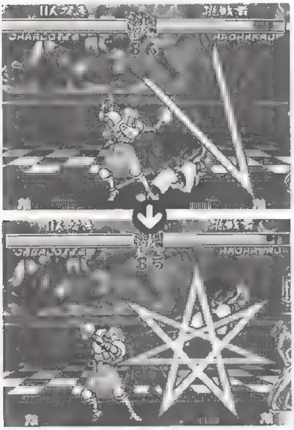
ぬいぐるみは，一定時間経過するか，同じコマンドを入力するか，必殺技や特殊移動を使うともとにもどる。ガードへの移行はできない。また，必殺技とちがい，ぬいぐるみコマンドでは，基本技をキャンセルできないのだ。



◀変身前と変身後。ぬいぐるみは投げを無効化できる

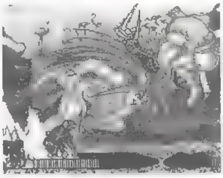
武器破壊必殺技

怒りゲージが満タンになり「怒り頂点状態」になると，武器破壊必殺技(超必殺技）の使用が可能になる。



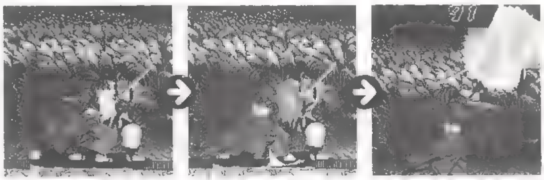
▲攻撃がヒットしたところ。見た目がハデなわりに，あまりダメージが大きくない

この技の特殊能力は，名前のとおり，相手の武器を破壊できることにある。ただし，それは相手に攻撃がヒットした場合のこと。空振りはもちろん，ガードされたときも，相手の体力を少しケズるだけで，武器を破壊することはできないのだ。



◀攻撃判定が広いので，ほとんどのキャラが対空技として利用できる

そのかわり，怒りゲージが点灯しているかぎり，武器破壊必殺技は何回でも使用できる。ゲージの点灯は，一定時間を経過するか，武器破壊必殺技がヒットするまで持続されるが，シャルロットにかぎっては，技をガードされたときもゲージがもとにもどってしまう。乱用は避けたほうがいいだろう。また，技によってはガード後の反撃を受けやすいので，そういったキャラ(チャムチャムや和狆）は，純粋に怒り頂点の長所である「攻撃力の上昇」だけを活用したほうがいい。

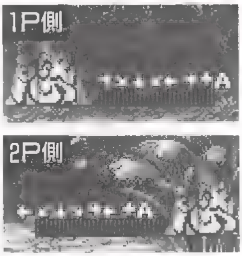


◀キャラによっては，連続技のシメとして使うこともできるのだ

武器破壊必殺技コマンドの特徴

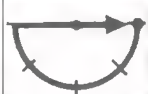
武器破壊必殺技のコマンドは，右図のように分類できる。なぜなら，レバーの操作手順が２種類しかないからだ。

ただし，押すべきボタンがキャラによって異なる。これも図に記してあるが，通常の必殺技のように弱中強が存在しないので，どのボタンで技がだせるのかを確実におぼえておこう。もっとも，設置店によっては，怒りゲージの上にコマンドが表示されるのだが……（基本ルールの項目を参照)。



▲怒りゲージの上に表示される武器破壊必殺技のコマンド

●武器破壊必殺技コマンド早見表

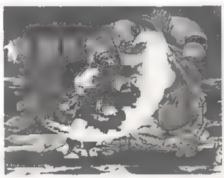
レバー操作	ボタン	対応キャラ
	A	覇王丸，幻十郎
	B	シャルロット
	C	十兵衛
	D	半蔵，ガルフォード
	AB	幻庵
	CD	ズィーガー
	A	ナコルル，チャムチャム
	B	王虎
	C	狂死郎
	D	和狆
	AB	右京
	CD	アースクェイク

秘奥義

『真サムスピ』における特殊な必殺技は，武器破壊必殺技のほかに，もう一つ存在する。

それは「秘奥義」といい，武器破壊必殺技のような条件を必要せず，複雑なコマンド入力さえ成功すれば，いつでも使用できる強力な攻撃なのだ。

とりあえず，本書では覇王丸の秘奥義「天覇封神斬」を紹介している。それ以外のキャラにも，秘奥義はいくつか隠されているが，そのあたりに関しては下巻で紹介しよう。



◀一発昇天さえも可能な天覇封神斬。実戦で使えるようになれば強力だぞ

ダメージ

同じ攻撃を当てたときでも，状況によってあたえるダメージが変化する。その具体的な法則を説明しよう。なお，残り体力の幅は1～128ポイントと定義されている。これが0ポイント以下になったとき，KOとなるわけだ。

体力ゲージの最大値＝128ポイント



◀体力が48ポイント（1/3）以下になるとゲージが点滅するぞ

ダメージの算出方法

相手にあたえるダメージは，技ごとに設定された「攻撃値」をもとに，いくつもの計算式から算出される。

まず，相手の体力によるダメージの変化について説明しよう。基本的には，相手の残り体力が少なくなるほど，あたえるダメージも緩和されるのだ。

サンプルとして，相手に爆弾（攻撃値＝16）だけを当てたところ，残り体力が128→112→96→80→65→50→35→21→8→KOという結果になった。128→112でのダメージが16だったのに対し，21→8では13に減っている。これは，残り体力によって，そのキャラのダメージ係数（割り合い）が上表のように減っていくからだ。

相手に与える基本ダメージ＝各技の攻撃値×相手のダメージ係数（%）

●耐久力の変化（サンプル）

残り体力	48～45	防御力－10%
	44～41	防御力－12%
	40～37	防御力－20%

また，右表のように，相手キャラや武器の有無で，あたえるダメージが変化することもある。もっとも，対2P戦をプレイしたかぎりでは，右表のデータ（個人差）が，そのままの形で影響することはないようだ。

なお，ダメージの計算には，ランダム（乱数）要素は影響しない。同じ条件下であれば，つねに一定なのだ。

●ダメージ係数の個人差

キャラ名	武器あり	武器なし
覇王丸	100%	105%
ナコルル	115%	120%
半蔵	100%	110%
ガルフォード	95%	110%
王虎	70%	85%
右京	115%	120%
狂死郎	110%	120%
幻庵	100%	105%
アースクェイク	75%	85%
十兵衛	100%	105%
シャルロット	90%	95%
幻十郎	100%	105%
チャムチャム	115%	120%
ズィーガー	75%	85%
和狆	100%	105%

さらに，こんな条件でも……

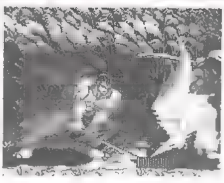
ダメージ量を変化させる要素は，相手の耐久力以外にも存在する。現在，確認されているものを紹介しよう。

●怒り頂点の有無……怒りゲージのコーナーを参考に。

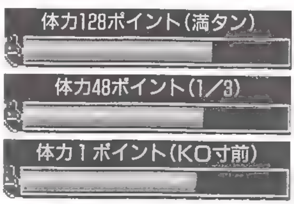
●使用キャラの残り体力……少なくなるほど，あたえるダメージが増える。

●カウンターの有無……相手が何かしらの技を使用しているときに攻撃すると，いつもより多めのダメージをあたえることがある。この割り合いは，相手の技（種類）によってまちまちだ。

●必殺技をガード（ケズリ）……これは単純で，1回あたりにケズれるダメージは2ポイントに統一されている。その技の攻撃値は，いっさい関係ないのだ。


◀以下の写真は幻十郎の同キャラ戦で，遠距離立ち強斬りで攻撃したもの

●攻撃側の残り体力による変化



▲それほど極端な差はないが，ちゃんとダメージが増えていることは明確だろう

●相手の攻撃による変化



▲同じ必殺技でも，その種類によってカウンターの割り合いが変わるのだ

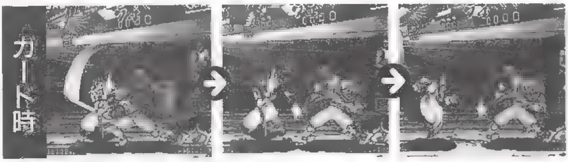
ガード

このゲームにおいて，ガードは重要な役割をもっている。ガードさえしていれば，大半の攻撃をノー・ダメージに抑えられるからだ。

さらに，ガード時の硬直時間は，のけぞり時（攻撃がヒット）の硬直よりも短いことを活用していきたい。スキの大きい技をガードして，硬直が解けると同時に攻撃すれば，相手がフォロースルーから復帰する前に，こちらの攻撃を当てることができるのだ。



◀攻撃を食らうと長時間のけぞってしまうが



◀防いだときは、すぐに復帰できるぞ

ガードは2種類

ガードは右の2種類に分類できる。それぞれ，防げる攻撃と防げない攻撃があるので，状況によって使いわける必要があるのだ。基本的には，相手が跳んできたら立ちガード，地上にいればしゃがみガード，ということをおぼえておけばいいだろう。

レバー← 立ちガード



◀ジャンプ攻撃と地上攻撃を防ぐが、下段攻撃（足払い）だけ不可

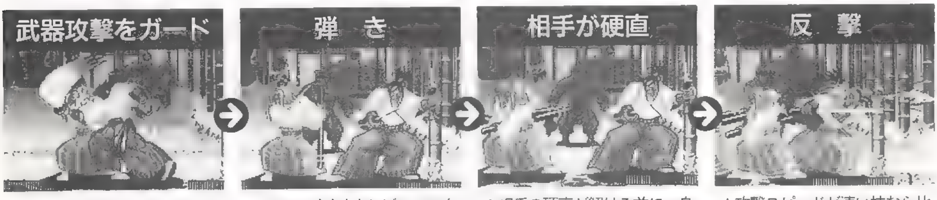
レバー↙ しゃがみガード



◀すべての地上攻撃を防ぐが、ジャンプ攻撃（基本技）は防げない

ガードによる「弾き」とは？

相手の武器攻撃は，ガードすることによって弾き返すことができる。弾かれたキャラは，しばらく行動不能になるのだ。その硬直時間は，攻撃の強弱によって変化するが，中か強攻撃を弾いたときは，一方的に反撃を仕掛けることも可能だ。しかも，カウンター効果で，相手にあたえるダメージが増加するぞ。



▲ガードをするキャラは武器を持っていなくてもいいのだ

▲ガードが成功すれば，このように相手の攻撃を弾き返す

▲相手の硬直が解ける前に，自分は動くことができるので

▲攻撃スピードが速い技なら比較的ラクに反撃できるぞ

ガードできない技と状況

ガード操作を行なっても，ガードが実行されない状況というのがある。基本的なものでは，何かしらの攻撃を行なっている最中や，ジャンプしているときが挙げられる。前述の投げ技もガード操作で防ぐことができない。

さらに，ガード方向を迷わせる攻撃や連係も存在する。とくに，めくり攻撃やジャンプ直後の攻撃は，「相手が地上にいればしゃがみガード」と考えている人には脅威となるだろう。なお，『真サムスピ』には，ひそかに流行している「立ちガードでしか防げない地上攻撃」は存在しないぞ。

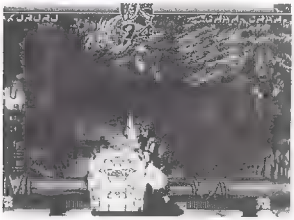


◀ジャンプ直後のつばめ返しは、見慣れても確実には対応できないほど強力な攻撃だ

めくり攻撃に対するガード操作

相手が反対側に移動した場合，コマンドが左右対称に変わることは，必殺技の項目でも説明したが，これはガード操作にも当てはまる。

つまり，通常のジャンプ攻撃は，立ちガード（レバー左方向）で防げるが，相手が自分を跳び越えながら使ってきたジャンプ攻撃(めくり)は，通常時とは左右対称の立ちガード（レバー右方向）でないと防げないのだ。地上戦でも，同じような状況になることがあるので，その具体例を挙げておこう。



▲ガード方向が左右対称になるのも，使用キャラが振り向いた瞬間からだ

ジャンプ攻撃



▲相手キャラが自分の頭上を跳び越えた瞬間に

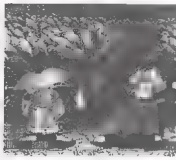


▲使用キャラが自動的に反対側を向くのだ

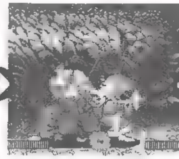


▲したがって，ガード方向は左右対称になる

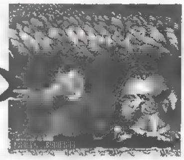
地上攻撃①



▲この間合いで，中・三連殺を使われたときも

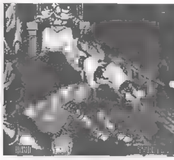


▲相手キャラが自分をすり抜けるので反対を向く

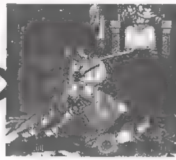


▲これもガード方向を変えないと攻撃を食らうぞ

地上攻撃②



▲ティーガー・コップを食らって落下するときに



▲再度ティーガー・コップがきたら要注意だ



▲これもガード方向を反対にしないといけない

強制ガード

ガードで硬直しているときに，つぎの攻撃が当たった場合，そのキャラはガード操作を行なわなくても（レバーをはなしてもいい），自動的に攻撃を防いでくれる。

ただし，ガードによる硬直は短いので，連続技になる攻撃をガードしても，強制ガードにならないことが多い。また，強制ガード中も，立ちとしゃがみの使いわけは必要なのだ。結局，写真のような利用法しか存在しない。ガード側のメリットにはならないのだ。



◀相手の残り体力が少ないときに天覇封神斬や八相発破のような複数ヒット技を使えば……

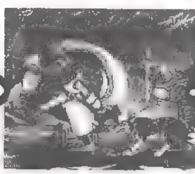


◀ガードされても強制ガードが成立するので，相手は回避も反撃もできずにケズリ負けるのだ

●強制ガードの流れと成立させる条件



▲攻撃をガードした直後に，つぎの攻撃がきたときは



▲たとえ，適当な方向にレバーを入力しても



▲ちゃんと（勝手に？）攻撃をガードしてくれる

●強制ガード中も立ちorしゃがみの使いわけが必要



▲レプリカドッグは立ちガードでしか防げないのだ



▲その硬直中に立ちガード不可の足払いがきても……



▲レバーを↙に入力すれば，しゃがみガードに移行する

キャンセル

すべての攻撃には，操作してから技が出現するまでの「でぎわ」と，攻撃がでてから行動可能になるまでの「フォロースルー」が存在する。

二つの攻撃をつづけて使用した場合，それぞれの間に「だしている技のフォロースルー＋つぎの技のでぎわ」という長めの無防備時間が発生してしまう。

しかし，基本技がでているときに必殺技コマンドを入力すると，基本技のフォロースルーをキャンセル（省略）して必殺技が発動するのだ。

キャンセルなし

キャンセルあり



キャンセルできる基本技，できない基本技

基本技のキャンセルは，どの必殺技でも可能だ。しかし，基本技にはキャンセルできるものと，そうでないものが存在する。さらに，コマンドを入力すべきタイミングやキャンセルの実行範囲も，技ごとに異なるぞ。

そういった複雑な部分はあるが，基本技→キャンセル→必殺技を使って，攻撃時のスキを少なくするのは，このゲームでも有効な攻め手だ。

カラーページの基本技一覧表では，技ごとにキャンセルの有無と，コマンドを入力すべきタイミングを明記している。これを参考にして，自分なりの連係を開発してほしい。

超情報⑧ 空振りキャンセル

キャンセル可能な基本技は，攻撃が空振ったときも中断できる。空振りで相手を誘い，キャンセル→必殺技で反撃することも可能だぞ。



◀遠距離から，基本技をギリギリ空振らせるのがポイントだ

超情報⑨ キャンセル→必殺投げ

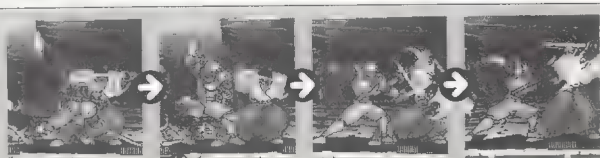
半蔵かガルフォードで，相手を画面端に追いつめ，密着して弱攻撃をガードさせる。相手の硬直が解けた瞬間にコマンドを入力すれば，キャンセル→必殺投げが成立するぞ。



▲弱攻撃をガードさせないとダメ　▲相手の硬直が解けた（投げ可能状態）　▲こちらはフォロースルー中だから……　▲キャンセル→必殺投げでつかむのだ

超情報⑩ カス必殺投げ

基本技を当てた直後（投げ技が無効化される状況）に，必殺投げのコマンドを入れても，投げ技は実行されないが，かわりに中立ポーズに復帰できるのだ。



▲必殺投げのコマンドを入力すると　▲いきなり中立ポーズにもどってしまう　▲その直後に攻撃を仕掛ければ　▲基本技キャンセル基本技が成立するぞ

コマンド受け付け&キャンセルが実行されるタイミング

左ページでも説明したが，キャンセル可能な基本技には，必殺技コマンドを受け付ける時間帯と，キャンセルが実行される時間帯が存在する。

それらのコマンド受け付け，キャンセルの実行とも，以下の4種類に分類できる。これらを組み合わせた条件が，それぞれのキャンセル可能な基本技に設定されているのだ。

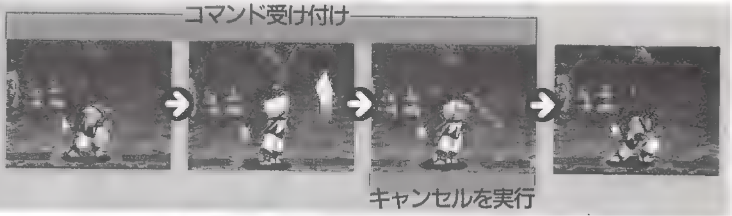
・攻撃判定の出現前から（でぎわ）
・攻撃判定が出現した瞬間
・攻撃判定が出現している間
・攻撃判定がなくなってから（フォロースルー）

キャンセルのタイミングは，これらを組み合わせたものだ。ほかにも，複数ヒット技なら「2段目のみ可能」といった条件も追加される。

では，その中でも，代表的なキャンセルの受け付けについて，四つの具体例を挙げて説明しよう。

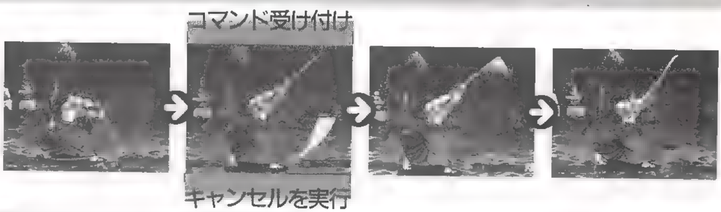
一般タイプ

近遠しゃがみ強斬り（覇王丸）
攻撃が当たる前から，当たった直後までコマンドを受け付け，キャンセルはフォロースルーの開始時。ほかの対戦格闘ゲームでも多用されている設定だ。



瞬間タイプ

近距離立ち強斬り（幻十郎）
攻撃が相手に当たった瞬間に，こちらの必殺技コマンド入力が完成しないとキャンセルできない。そのため，キャンセル成功率が非常に低いのだ。



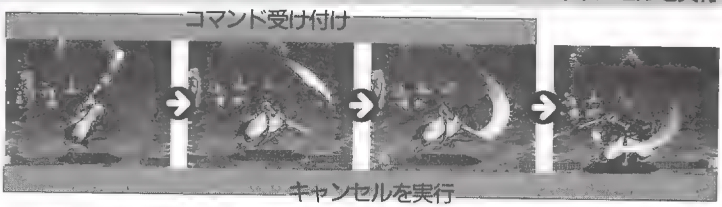
補助タイプ

近距離立ち強蹴り（ガルフォード）
攻撃がフォロースルーになったとき，はじめてコマンドを受け付けるもの。当然ながら，キャンセルはコマンドを入力した直後に行なわれる。



随時タイプ

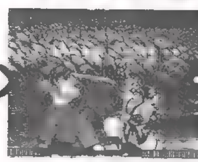
近距離立ち強斬り（ナコルル）
いつでもコマンドを受け付け，いつでもキャンセルできるゼイタクな基本技（1HIT目と2HIT目の間にのみ，キャンセル不可の時間帯があるが）。



武器攻撃をガードされた（弾かれた）ときのキャンセル

武器あり斬り攻撃は，ガードされると弾き返されて，キャンセルができなくなる。ところが，前述の「瞬間キャンセル」が可能な基本技なら，弾かれる直前にキャンセルすることが可能だ。入力タイミングはシビアだが，知っておいてソンはないだろう。

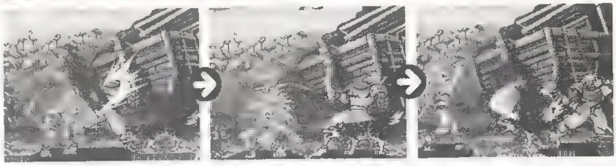

▲せっかくの武器攻撃が相手にガードされてしまう


▲しかし攻撃が当たった瞬間にコマンドが完成すれば


▲弾かれることなく，キャンセル必殺技をだせるのだ

連続技

攻撃がヒットしたキャラは，一定時間「のけぞり」状態になり，あらゆる行動が不可能になる。その間はガード操作を行なっても，攻撃を防ぐことはできないのだ。これを利用したコンビネーションを一般に「連続技」と呼んでいる。



▲攻撃がヒットすると，このようなのけぞり状態になる　▲のけぞり状態から復帰する前に，つぎの攻撃がくると　▲何もできないまま，その攻撃を食らってしまうのだ

のけぞり状態

攻撃を食らったキャラがのけぞっている時間は，食らった技の種類によって変わる。基本的には，弱は短く，強は長く設定されているのだ。

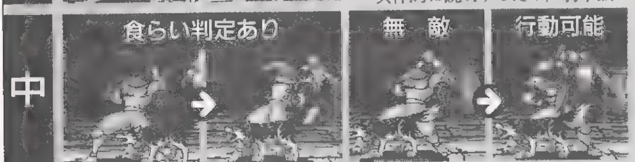
また，攻撃が当たったときの反動(どれだけ間合いがはなれるか）は，弱が小さく，強が大きい。連続技をキメるときは，できるだけ間合いがはなれないように気をつけよう。



超情報⑪ のけぞり無敵

中か強攻撃を食らったキャラは，のけぞり状態の終盤（もどり）に全身無敵となる瞬間が存在する。

具体的に説明するため，弱中強それぞれの攻撃を食らったときののけぞり状態を連続写真でお見せしよう。のけぞり状態は，見た目よりも食らい判定が後方にさがるため，連続技をキメるときは，できるだけ攻撃と攻撃の間が開かないようにすること。なお，のけぞり状態から行動可能になる瞬間に無敵必殺技を使えば，無敵状態を維持しながら攻撃できるぞ。



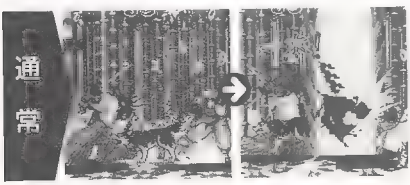


相手キャラによっては連続技が成立しない

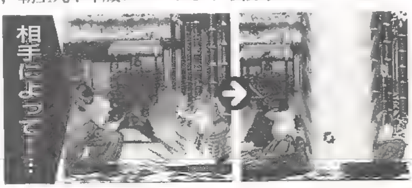
キャラごとの食らい判定の大きさは，身体のサイズに比例している。そのため，相手キャラによっては，連続技が成功しないことがある。

具体例を挙げておこう。下の写真は十兵衛が別々のキャラに対して，近距離立ち強斬り→絶　水月刀の連続技を使用したところ。これが，ナコルルやガルフォード，アースクェイクなどには成功するのに対し，覇王丸や半蔵に対しては最後の絶　水月刀がガードされてしまうのだ。

その理由は，のけぞり状態の食らい判定が，覇王丸や半蔵は，ほかのキャラよりも後方にズレるからだ。



◀このようにギリギリ当たる連続技の場合は



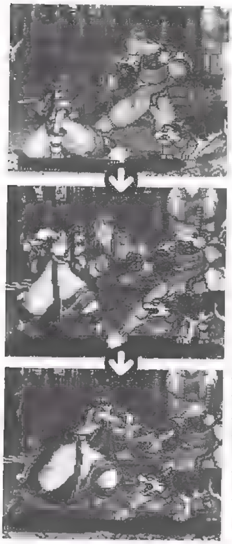
◀相手キャラより、成功しないこともあるのだ

目押し連続技とその重要性

「目押し」とは，タイミングを見計らってボタンを押すこと。もともとはパチスロの用語だ。

日押しが必要なのは，基本技→基本技の連続技を使うとき。なにしろ，基本技→必殺技のようなキャンセルが存在しないので，一つ目の基本技のフォロースルーが終わった瞬間に，ボタンを押さないと，連続技が成立しにくいのだ。もっとも，ボタンに連射装置があれば，それを使ったほうがラクだが。

基本技→基本技は，使用キャラや攻撃の組み合わせにより，弱→中(強)攻撃の連続技が成立する。通常，強攻撃はでぎわにスキがあるため，接近戦で使うと反撃を受けやすい。しかし，弱→強がつながるのならば，まず弱攻撃を使い，その直後に目押しで強攻撃につないでいけば，強攻撃のでぎわのスキは，かぎりなくゼロに近づくのだ。下のような応用例も参考にしよう。



◀弱攻撃を当て，技のフォロースルーが終わると同時にボタンを押せば

◀一瞬のムダもなく，つぎの攻撃を仕掛けることができるのだ

◀目押しができれば，いろいろな組み合わせの連続技が可能になるぞ

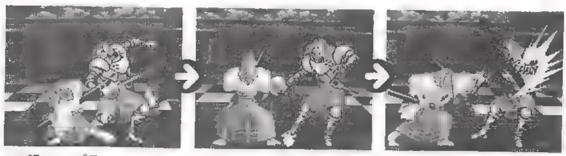
●弱スプラッシュファーントのガード後に右京が反撃する場合

立ち強斬りで……



▲弱・スプラッシュファーントのガード直後に　▲立ち強斬りで反撃しようとしても　▲攻撃が間に合わず，ガードされてしまうのだ

目押し連続技で……



▲弱・スプラッシュファーントをガードしたら　▲しゃがみ弱キックを当て，目押し連続技で　▲立ち強斬りにつなげることが可能だ

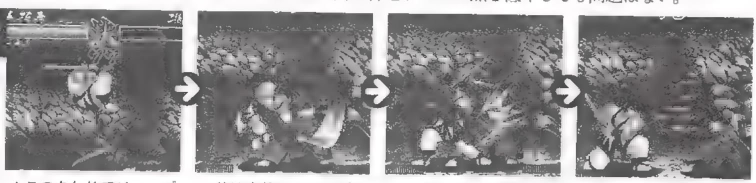
ジャンプ攻撃からの連続技について

ジャンプ強斬りから連続技をキメるときは，打点を低くしてはいけない。というのも，ジャンプ強斬りを相手にヒットさせた場合，そこから一定時間「こちらの入力に対する反応が鈍くなる」状態が存在するからだ。

したがって，低い打点で攻撃を当て，その一定時間が経過する前に着地すると，操作したのに技がでないケースがあるのだ。弱か中斬り，蹴り攻撃に関しては，前述の時間帯が短いので，打点を低くしても問題はない。

打点が低いと……

ジャンプ攻撃が当たってから着地するまでの時間は短いが，着地してから攻撃を行なうのがムズカしい。ジャンプ攻撃→着地→必殺技を使うならこれでもいいだろう。



▲このあたりでジャンプ強斬り攻撃を仕掛けると　▲着地直前にジャンプ強斬りが当たるのだ　▲しかし，一定時間にわたって鈍反応状態になる　▲その結果，着地後の攻撃がだしづらくなるのだ

打点が高いと……

一見，連続技には不向きと思われるが、前方ジャンプなら，攻撃が当たってから着地するまで，ジャンプ軌道が維持されるので，少しだけ間合いを詰められるのだ。



▲ジャンプの頂点付近から攻撃を開始する　▲理想の打点は，高すぎず，低すぎずであること　▲着地と同時に鈍反応状態が解除されるので　▲難なく，つぎの攻撃が仕掛けられるのだ

ヒット効果

攻撃を食らったキャラは，受けた攻撃の種類によって，いろいろな反応を示す。基本技に関しては，しゃがみ強蹴りといった転ぶ技以外は，すべてのけぞりとなる。しかし，必殺技によっては，燃えたりシビれたりといろいろな反応をみせるのだ。ここでは，そういったヒット時のリアクション(反応)について解説しよう。

攻撃を食らったときのリアクション

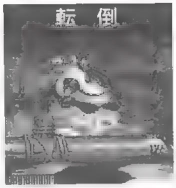
帰するので反撃されやすい。ダウンは，連続技にはつなげられないが，ヒットした相手が長時間転ぶので，絶対に反撃されない。



◀頭部と腰部に基本技などが当たったとき



◀頭部と腰部以外に攻撃が当たったとき



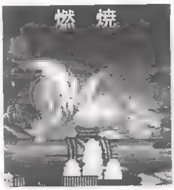
◀しゃがみ強蹴りのような足払いがヒットしたとき



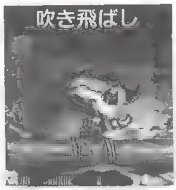
◀転倒よりも吹き飛びかたがハデ。転倒時間も長い



◀のけぞりの一種。燃焼のようにダウンはしない



◀ダウンの一種。身体が紅く染まり、吹き飛ばされる



◀上空まで吹き飛び、地面に落ちて追加ダメージ



◀吹き飛んで、画面端というカベにたたきつけられる

KO時のリアクション

攻撃を食らったときだけでなく,KOされたときも，さまざまなリアクションが用意されている。

KO専用のリアクションは右の４種類。これらは２本目＋地上にいるときに，斬り攻撃を食らってKOされると登場する。その攻撃のタイプによって，リアクションも異なるのだ（剣で斬るタイプのみランダムで３種類に変化)。

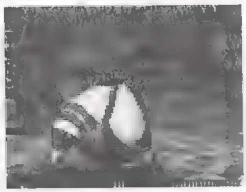
それ以外のKOはかならず，ヒット時のリアクション「ダウン」になる。１本目を獲得したときも同様だ。


◀KOした場合，ランダムで勝利デモが写真のように変化する

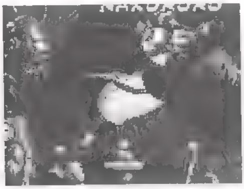
①血しぶき


▲自分の武器を（持っていたら）手放し，血を吹きだしてダウン。斬り，突きタイプの攻撃でKOすると出現

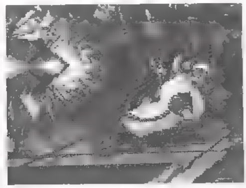
②真っぷたつ


▲血しぶきと同様に武器を手放し，身体が二つにスライドしながら消滅。斬りタイプの攻撃でKOすると出現

③ふっとび＋真っぷたつ


▲吹き飛んで，ボーナス・アイテム（→144ページ）をまき散らしながら消滅。斬りタイプの攻撃でKOすると出現

④たたきつけ


▲ヒット時のリアクションと同様，画面端にたたきつけられる。ズィーガーの武器攻撃でKOすると出現

気絶

何度か攻撃を食らっていると，いきなりキャラが倒れ，立ち上がると同時に気絶することがある。気絶中は，ガードをはじめとした，すべての行動が不可能になるのだ。

気絶状態は，一定時間が経過するか，何かしらのダメージを受けることによって解除される。なお，気絶中にレバーやボタンの入力を何度も行なえば（レバーを回しながら，ボタンをたたきまくる），そのつど復帰するまでの時間が短縮されていくぞ。



◀これが気絶状態。こうなると連続技や武器破壊必殺技のいいマトだ

条件とその個人差

気絶条件＝制限時間内に受けたダメージが右表の規定値を越える

気絶する条件は上のとおり。これもキャラによって個人差があるので，右表にまとめておいた。では，気絶における三つの制限を説明しよう。

●制限時間……表の制限時間は，気絶ポイント（ダメージの合計）がゼロの状態で攻撃を食らうとカウントしはじめる。そこから制限時間が経過するまでに，そのキャラが気絶しないと，それまでの気絶ポイントが，まとめてゼロにもどされるのだ。

攻撃をヒットさせると，画面がスローになるが，このときのカウント速度は，画面と同様に遅くなる。

●気絶不可の技…爆弾，投げ技，武器破壊必殺技，必殺技（飛び道具やダウン効果があるものに多い）で規定値に達しても気絶しない。

●ケズリによるダメージでは気絶しない……読んでのとおりだ。

●気絶する条件の個人差

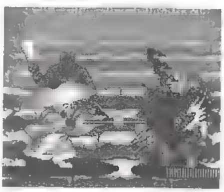
キャラ名	制限時間	規定値	気絶時間
覇王丸	3秒	64	4秒
ナコルル	3秒	48	3秒
半蔵	4秒	64	5秒
ガルフォード	4秒	64	5秒
王虎	5秒	84	5秒
右京	4秒	64	4秒
狂死郎	5秒	64	5秒
幻庵	5秒	84	5秒
アースクェイク	5秒	76	6秒
十兵衛	4秒	64	4秒
シャルロット	3秒	52	4秒
幻十郎	4秒	64	4秒
チャムチャム	3秒	48	3秒
ズィーガー	5秒	84	5秒
和狆	3秒	56	3秒

無条件で気絶する攻撃

必殺技の中には，ヒットした相手を無条件で気絶させてしまうものがある。幻庵の爪つまみ，和狆の縛鎖杖撃がそれだ。

これらの攻撃による気絶時間は，通常時の気絶時間とはちがい，個人差が存在しない。どちらも一律2秒に統一されているのだ。

①縛鎖杖撃（和狆）



◀無条件で気絶させるうえに，相手キャラを手前まで引き寄せてしまうのだ

②爪つまみ（幻庵）



◀これも縛鎖杖撃と同じ。どちらも連続技に組み込むことが可能

気絶から気絶

気絶している相手に，攻撃（連続技）を当てて，ふたたび気絶させてしまう「気絶から気絶」だが，『真サムスピ』には気絶から気絶が成立しないシステムが導入されている。具体的には，気絶中に受けたダメージと，そこから連続技としてヒットした攻撃のダメージは，気絶条件のダメージ蓄積としてカウントされないというもの。

また，気絶中に和狆らの「無条件で気絶させる攻撃」をヒットさせると，相手キャラはダウンしてしまうので，気絶から気絶が成立しない。相手が気絶→強攻撃を当てる→キャンセル→気絶必殺技→相手が気絶……なら，気絶から気絶になるが，気絶側がレバーとボタンの連続入力で回復をはかっていれば，これも成立しなくなるのだ。



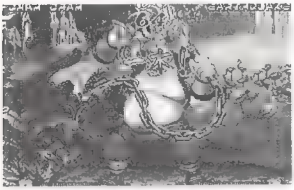
▲前作は，強斬り→気絶→強斬り→気絶→強斬り→昇天が存在したが，今回は不可能

得点

このゲームのスコアは，以下の状況で得たスコアを合計したものだ。

①攻撃をヒットさせた場合
②ステージ・クリア時のボーナス
③ボーナス・アイテム（→144ページ）

ここでは①について説明しよう。



▲ケズリでKOすると，ヒットしたときと同じ反応をするが，点数は入らない

技ごとの得点は，カラーページの攻撃一覧表に掲載されているが，この得点は設定された攻撃値（あたえるダメージ値ではない）に対応している。

具体的には，右表のとおりだ。同じ攻撃値でも，攻撃の種類（基本技や必殺技）によって点数が異なるのがポイントだ。ただし，攻撃がガードされたときは点数が加算されない。これはケズリでも同様だ。

余談だが，対2P戦は，対CPU戦とちがって，画面上部にスコアが表示されないが，ちゃんと内部では得点をカウントしているのだ。

●ダメージによる得点の変化一覧表

ダメージ量	基本技	必殺技	投げ技
0～ 1	50	100	100
2～ 3	50	150	150
4～ 5	100	200	200
6～ 7	100	250	250
8～ 9	150	300	300
10～11	150	350	350
12～13	200	400	400
14～15	200	450	450
16～17	250	500	500
18～19	250	600	600
20～21	300	700	700
22～23	300	800	800
24～25	400	900	900
26～27	400	1000	1000
28～29	500	1500	2000
30以上	500	2000	3000

ボーナス点の算出方法

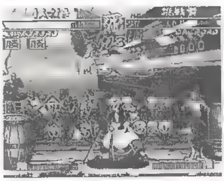
相手キャラに勝つと，右のようなボーナスが加算される。体力と時間ボーナスは相手に勝てば，命中率ボーナスはステージをクリアすれば加算されるぞ。当然，負けたときはボーナス点が入らないので注意しよう。

命中率ボーナスは「攻撃がヒットした回数÷技を使用した回数」という計算式から算出される。したがって，空振りやガードされたときは，命中率が下がってしまうのだ。逆に，連続ヒットする技を当てると，そのぶん「攻撃がヒットした回数」が増えるので，命中率が少しだけ回復するぞ。

体力ボーナス＝1ポイントにつき10点（最高1,280点）

時間ボーナス＝1秒につき10点

命中率ボーナス＝0.1%につき10点（最高10,000点）



◀命中率は，ステージをクリアしたときに，まとめて算出されるぞ



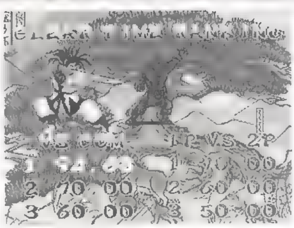
◀体力満タンで勝っても，パーフェクト・ボーナスは加算されないのだ

ハイスコア

このゲームのハイスコアは3種類存在する。

①合計得点
②対2P戦最多勝利数（勝ち抜き人数）
③最短勝利タイム（秒殺）

①と②に関しては，最高ポイントを獲得したプレイヤーが，名前を登録できる。アーケード版では，電源を切っても，それぞれのデータがちゃんと保存されるのだ。



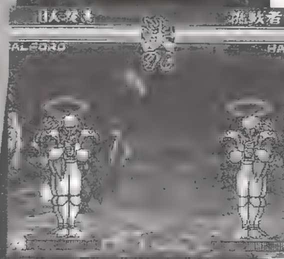
▲秒殺ランキング。対CPU戦，対2P戦ともプレイ中に更新すると表示される。前作とちがい，ボーナス点は入らなくなった



▲合計得点と勝ち抜きランキング。タイトル画面→デモ画面のあとに表示されるぞ。写真は初期設定のものだ

さらなるガイダンスと項目別連続技でおくる

連続技研究委員会



「真サムスピ」はシステム上，連続技をキメること自体がムズかしい。そこで，まずは158〜159ページでフォローしきれなかった，連続技に関わる重要な部分を徹底紹介する。そのあと連続技紹介に入るが，今回はキャラ別ではなく“項目別”で並べてみた。都合上，キメるコツやキマる相手といった部分は掲載できなかったが，そのあたりは下巻でさらにつっこんでいきたいと思っている。それと，目薬を用意しておけよ（[illegible]）。

のけぞりに見るキャラごとの差

のけぞりポーズはキャラごとにちがうため，同じ種類ののけぞりでも，そこに個人差がでてくる。たとえばナコルル，半蔵は上段ののけぞりのとき上半身が大きく後方に引くため，上段への連続技を受けにくい。覇王丸，ズィーガーは下段ののけぞりで体全体が引く。狂死郎は特殊で，こいつの下段ののけぞりポーズは，ほかのキャラより無敵状態になるのが早いのだ。

優遇されるキャラがいれば不遇なキャラもいる。アースクェイクは当然として（あの体格じゃあね），ナコルル，ガルフォード，右京，幻庵，シャルロット，チャムチャムの下段ののけぞりは，立ち直る直前まで足元に食らい判定が残るため，アースクェイクの立ち中蹴り→弱ファットブレスや，（画面端で）チャムチャムの近距離立ち強斬り（1ヒット目）→弱とびひっかきを食らってしまう。さらに，ガルフォードとナコルルは，チャムチャムの近距離立ち強斬り（1ヒット目）→弱ブーメラン投げさえも食らってしまう。

しゃがみ強斬り→弱・跳尾獅子の連続技



▲画面中央で相手と密着して，近距離しゃがみ強パンチ→キャンセル弱・跳尾獅子。気絶している相手に使う強力な連続技だが

ズィーガーに対しては



▲ズィーガーはのけぞりポーズで跳尾獅子をかわしてしまう

狂死郎に対しては

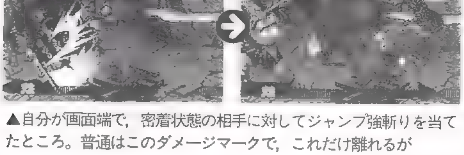


▲狂死郎に対しては届くのだが，すでに無敵状態なのでスカる

ダメージマークに見るのけぞりの差

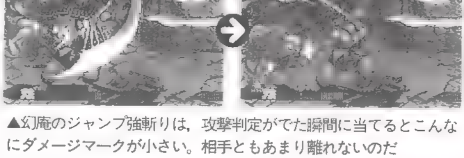
強攻撃がすべて相手を大きく遠くまでのけぞらせるとはかぎらない。ヒット時のダメージマークが小さい技は，あまり相手がのけぞらない（復帰も早い）のだ。多段ヒットする強攻撃や，攻撃の当たりかたによってあたえるダメージが低下する強攻撃などによく見られる。該当する攻撃を連続技に使うときは，組み合わせをよく考えよう。

覇王丸の後方ジャンプ強斬りの場合



▲自分が画面端で，密着状態の相手に対してジャンプ強斬りを当てたところ。普通はこのダメージマークで，これだけ離れるが

幻庵の後方ジャンプ強斬りの場合



▲幻庵のジャンプ強斬りは，攻撃判定がでた瞬間に当てるとこんなにダメージマークが小さい。相手ともあまり離れないのだ

相手が画面端にいるときの変化

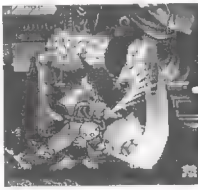
画面端の相手に攻撃を当てると，こちらに反動がかかって後退する（弾かれる）。しかし，弾かれている途中に突進系必殺技をだしたり前進しようとすると，反動を打ち消すどころか，そのままの勢いで相手からはなれていく。

じつは，弾かれている最中は前進と後退が完全に無効化される。いくら走ってもゼロ，「立ち止まっているのと同じ」状態なのだ。十兵衛の二ッ角羅刀・改や幻十郎の三連殺が画面端の相手に連続ヒットしないのはこのためだ。

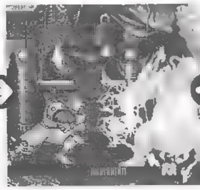
このほかに，画面端に相手がいるときは「相手ののけぞり＆ガード硬直の時間がほんの少し短くなる」という変化もある。そのぶん連続技を受けにくくなるワケだ。覇王丸の天覇封神斬が，画面端の相手に連続ヒットしない理由がここにある。

ただし，画面端がマイナス要素しか持っていないワケではない。飛び道具系の必殺技にかぎり，画面端の相手に当てても反動で弾かれない。間合いが離れないことによる危険もあるが，狂死郎の火炎曲舞のように攻撃が切れるまで相手をケズリつづけたり，ガルフォードや和狆なら，飛び道具→追い討ち攻撃という連続技まで可能なのだ。

狙って利用するには相手の協力が必要だが，これを利用した究極連続技もいくつかあるぞ。



▲画面端近くで近距離立ち強斬り→弱プラズマブレード



▲相手によっては画面中央でも成立するが，飛び道具だと



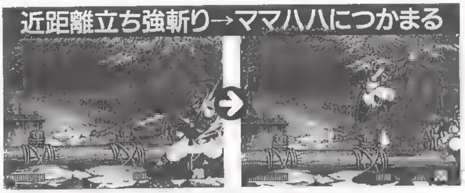
▲相手が画面端でも反動がこないので，追い打ちが可能

相手が画面端にいる場合に起こる「地形効果」

画面端の相手に基本技を当てて，キャンセルで「技がでたと同時に空中に跳ぶ」必殺技を使うと，地上で突進技を使ったとき（上記参照）とはちがい，反動を打ち消しながら空中へ跳び上がる。

ところがこれを2P側でやると，通常の倍くらいの反動が発生して，大きく後方に流される。そのため，画面端にかぎり2P側では連続技が成立しない事態が起こる。

この現象はどうしようもないのかというと，じつは回避する方法がある。「瞬間キャンセル」で必殺技をだすと，通常どおりの反動になってくれるのだ。ただし，瞬間キャンセル自体が高等技術なのだが……。該当する必殺技は，ママハハにつかまる，回天曲舞，とびひっかきといったところだ。



▲画面端の相手に密着して，近距離立ち強斬りを“当ててから”キャンセルでママハハにつかまると，この位置にくる



▲ところが2P側だと，こんな位置まで離されてしまうのだ

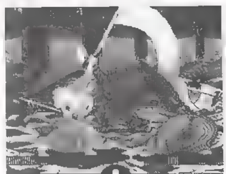
「瞬間キャンセル」のメリット・デメリット

基本技を当てた瞬間に必殺技のコマンドが完成すると，ヒットマークがでた瞬間にキャンセルがかかり，必殺技の動作をはじめられる（これを「瞬間キャンセル」と呼ぶ）。動作の開始が一瞬早いので，このテクニックを利用することで成立する連続技も多い。

しかし，このキャンセルは本当に一瞬しか受け付けてくれないので，使えるようになるまでは相当の鍛錬が必要だ。それに，瞬間キャンセルを受け付けてくれない基本技もある。

また，瞬間キャンセルを使用することで，逆に連続技がヒットしなくなるという状況もある。右京や幻十郎で，ある程度間合いを離して強攻撃→瞬間キャンセル・残像踏み込み斬りや三連殺をだすと，その瞬間の相手の位置を捕捉してしまい，のけぞる相手を追いかけずに技が止まってしまうのだ。

さて，ほんのわずか（1コマぶん）の速度差のためだけに，瞬間キャンセルを体得＆使用する価値があるのか……その解答は項目別連続技紹介にて。



◀これくらい離れて，立ち強斬りの2ヒット目に瞬間キャンセルをかけて



◀残像踏み込み……なんか，全然踏み込んでないんですけれど……

ジャンプ強斬りを低い打点で当てるとつぎの基本技をだしづらい理由

「ジャンプ強斬りは打点（相手に攻撃を当てる高さ）を高く，強蹴りなら低く」というセオリーの理由を解明すべく，当委員会は覇王丸を実験台にして計測を行なった。右表がその結果だ。

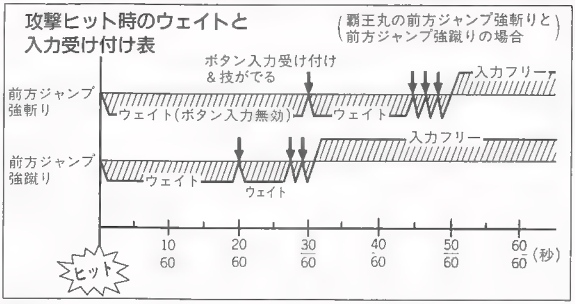
攻撃がヒットすると，まずウェイト（攻撃側が動けない）状態になる。このとき必殺技を先行入力しておくと，ウェイトの合い間（キャラが一瞬動けるとき）に自動的に技が発動する。

また，基本技に関しては，そのウェイトの合い間の一瞬にボタンを入力したときだけ，技をだせるのだ。この状態は，ウェイトが小刻みにかかったあと入力フリー（自由に行動&攻撃できる状態）にもどるまでつづく。

結論として，ウェイト中は基本技のみ異常にだしづらくなる。ウェイトの時間が長く回数も多い強斬りは，たしかに打点を高くしてウェイトを着地前に解除したほうが確実だ。ジャンプ軌道を利用して，離れていく相手に少しでも接近できるという利点もある。

しかし，究極連続技はこれをも克服しないといけない。低くすることで成立する究極連続技が多数存在するのだ。その話は項目別連続技紹介にて。

最後に，この結果はかならずしも一定ではなく，実際は着地の瞬間にも少しウェイトがかかるなど，不確定要素が入ってくることを追記しておこう。



※数字は編集部調べです

踏み込み攻撃

踏み込み中にボタンを入力してから停止すると，間合いに関係なく，そのとき押していたボタンに対応した，特定の基本技がでる。くわしくは下の表と解説を読んでもらうとして，踏み込み攻撃は，攻撃までの予備動作（ダッシュ＋入力＋停止）が必要だが，利用価値は意外にある。その最たるものが，踏み込みでだした斬り技は，「ガードされても弾かれない」という特徴だろう。これを利用しない手はない。

次のページよりはじまる「項目別連続技紹介」においても，踏み込み攻撃を利用した利用価値の高い連続技をいくつか掲載した。参考にしてほしい。

なお，踏み込み中に相手に接近して，レバーを入れたまま中or強のボタンを押すと，投げが優先されるので注意。



◀踏み込み攻撃は弾かれないどころか，受け返しも無効にするようだ

キャラ別踏み込み攻撃表

踏み込み攻撃は，相手との間合い，停止時のレバー方向（立ちorしゃがみ）に関係なく，固定の技がでる（ただし武器なし・強蹴りにかぎり，相手と近距離の間合いに入ると強制的に武器なし・中蹴りの技がでる）。停止する前にべつのボタン入力が行なわれた場合，その技が新たに予約され，前の入力は無効化されるほか，踏み込み中に前転かジャンプをした場合も，入力が無効化される。

	武器あり・斬り			武器あり・蹴り			武器なし・パンチ			武器なし・蹴り		
	弱	中	強	弱	中	強	弱	中	強	弱	中	強
覇王丸	近立			近立			遠立			近立		
ナコルル	遠立	近立	遠立	近立	遠立	近立	近立	遠立		近立	遠立	近立
半蔵	遠立			下		遠立	下			下		遠立
ガルフォード	遠立			遠立			近立	遠立		遠立		
王虎	近立			遠立			近立			遠立		
右京	遠立			立			遠立			立		
狂死郎	近立			下			下			下		
幻庵	近立			下			下			下		
アースクェイク	近下			立		下	近下			立		下
十兵衛	下		近立	下		立	下		立	下		立
シャルロット	遠立			下			立			下		
幻十郎	遠立		近立	遠立			遠立		近立	遠立		
チャムチャム	遠下		近下	下			遠下		近下	下		
ズィーガー	遠下			下		近立	遠下			下		近立
和狆	近立	近下	遠立	立	下		近立	遠下	遠立	立	下	

※近……近距離　遠……遠距離　立……立ち　下……しゃがみ

実用連続技&しゃがみ弱蹴りからの連続技

まずは比較的簡単で攻撃力もある実用連続技と，しゃがみ弱キックから狙える連続技を紹介する。実用連続技は，とりあえず跳び込んだときに狙えるもの，相手の宙に跳ぶ必殺技をガードしたあと目の前に落ちてきたときや，気絶した相手にたたき込めるものを基準にしてある。内容もシンプルで攻撃力の高いものが中心だ。

しゃがみ弱蹴りからの連続技は，接近状態で狙える，攻撃力のある組み合せにしてある。ただ，目押し（攻撃をもっともスキなくつなげていくこと）を使っているので，慣れが必要かも。

ほかには，ナコルルの中カムイリムセが接近時に有効。クリーンヒットさせれば，与えるダメージは小さいのに相手を気絶させることが可能なのだ。



◀背の低い幻庵とチャムチャム以外は気絶コース。驚異の中カムイリムセ

覇王丸	前方ジャンプ強斬りor強蹴り→遠距離立ち強斬り
	しゃがみ弱蹴り→遠距離立ち中斬りor酒攻撃(MAX3HIT)
	しゃがみ弱蹴り→近距離立ち弱蹴り→弱or強・弧月斬(2HIT)
	踏み込み・中斬り→弱・弧月斬
ナコルル	ジャンプ強蹴り→弱アンヌムツベor中レラムツベ
	しゃがみ弱蹴り→しゃがみ強斬り(2HIT)or近距離立ち中斬り→弱アンヌムツベ
	(近距離立ち弱斬り→)しゃがみ弱蹴り→遠距離立ち中蹴り
半蔵	近距離立ち中斬りor踏み込み中斬り→(カス必殺投げ→)遠距離立ち中斬りorしゃがみ強斬り(※ガルフォードも使用可能)
ガルフォード	近距離立ち強斬りor踏み込み・強斬り→強ラッシュドッグ
	(相手の近くで)レプリカドッグ→しゃがみ弱蹴りorしゃがみ強斬り
	しゃがみ弱蹴り×1～2→遠距離立ち中斬り
王虎	ジャンプ強斬り→弱・気功大撲殺or弱・気功旋風撃
	近距離立ち中斬り→弱・気功旋風撃(2HIT)or弱・気功大撲殺
右京	立ち強斬り(2HIT目)→弱・残像踏み込み斬り
	しゃがみ弱蹴り→立ち強蹴りor近距離立ち中斬り→弱・残像踏み込み斬り
狂死郎	しゃがみ強斬り→弱・跳尾獅子or弱・回天曲舞or(瞬間キャンセルを使用して)中・風裂扇
	しゃがみ弱蹴り→しゃがみ中蹴りor遠距離しゃがみ弱斬り
幻庵	近距離立ち強斬りorしゃがみ強斬り(2HIT目)→強・肉転突きor爪つまみ
	(遠距離から)しゃがみ中蹴り→しゃがみ中斬り
アースクェイク	近距離立ち強斬り→(瞬間キャンセルで)弱ファットブレス
十兵衛	近距離立ち強斬り(MAX2HIT)or立ち強蹴り→弱・水月刀or 二ッ角羅刀・改
	しゃがみ弱蹴り→近距離立ち中斬り→弱・二ッ角羅刀・改or中・八相発破
	前方ジャンプ中斬りor中蹴り→しゃがみ中斬りor中蹴り
シャルロット	ジャンプ中斬り→遠距離立ち中斬りor弱斬り
	(前方ジャンプ弱蹴り→)しゃがみ弱蹴り→遠距離立ち弱斬りor中斬りor強斬り
幻十郎	(画面がズームアウトするくらい遠くから)前方ジャンプ強斬り(2HIT)→三連殺(弱→弱の2回)
	(画面がズームアウトするくらい遠くから)前方ジャンプ強蹴り→遠距離立ち強斬り
	近距離しゃがみ強斬り→弱(中)・桜華斬
	しゃがみ弱蹴り→遠距離立ち中蹴りorしゃがみ強蹴り
チャムチャム	(前方ジャンプ中蹴り→)しゃがみ弱蹴り→しゃがみ中蹴りorしゃがみ強蹴りor遠距離立ち中蹴り
ズィーガー	前方ジャンプ中蹴りor強蹴り→しゃがみ強蹴りorファイヤー・ストゥーム
	しゃがみ中蹴りor近距離立ち中斬り→ヴォルフ・ファンゲンorヴルカーン・ヴァイネンからの3段orティーガー・コップからの3段
和狆	遠距離立ち強斬り→縛鎖杖撃
	めくりジャンプ強斬り→遠距離しゃがみ弱斬り
	しゃがみ弱蹴りor中蹴り→しゃがみ強蹴り

気絶連続技(究極連続技・その1)

まずは，前のページで触れた「打点を低くすることによってのみ入る連続技」について解説する。

高い打点で攻撃を当てると着地後の攻撃をだしやすくなるが，今度は着地までに時間がかかり，そのあいだに相手が立ち直ってしまう可能性がある。これでは強力な連続技をたたき込むのは困難だ。そこで，こんな技を使う。

打点を限界まで低くすると，攻撃ヒットと同時に着地することができるが，この瞬間につぎの攻撃の入力を行なっていると，着地と同時につぎの攻撃もだせる。つまり，「ジャンプ攻撃→着地→つぎの技の動作開始」という三つの動作を一瞬で行なえるのだ。難度は当然高いが，それだけの価値はあるぞ。

さて，下の表内のいくつかの連続技について簡単な補足をしておこう。

●覇王丸……ジャンプの頂点あたりで強斬りをだす。最後の弧月斬まで入るのはアースクェイクのみだ。

●ナコルル……狂死郎に対してはアンヌムツベを中レラムツベに変えよう。

●半蔵……ガルフォードに対してだけキマるのを確認した。無理をせずとも，ガルフォードと同じ連続技で十分。

●王虎……立ち強斬りの2ヒット目に瞬間キャンセルをかけるのがポイント。まあ，ナコルルくらいは気絶する。

●幻十郎……遠くから跳び込む場合は，2段目を遠距離立ち中蹴りに代えよう。

●和狆……一応，気絶するよね。

ところで，各連続技の合計攻撃力だが，『真サムスピ』では，連続技によるダメージの緩和といったものがなく，純粋に各技1発1発の攻撃値の足し算をすれば算出できるようになっている。だから，カラーページの技表を参考にすれば，すぐさま合計攻撃値がわかるってワケだ。



◀この間合いだと近距離技がでるので，一瞬後退する。これがポイント



◀遠距離立ち強斬りがクリーンヒット。後退しすぎないように。要微調整



▲ジャンプ攻撃の打点をギリギリまで低くする。そして…



▲この瞬間につぎの攻撃の入力を行なうのだ。すると……



▲着地と同時につぎの技の動作に入っている。活用せよ！

覇王丸	(高い打点で)前方ジャンプ強斬り→しゃがみ強斬り→(弱・弧月斬)
	(怒り頂点状態で)しゃがみ強斬り→強・弧月斬(2HIT)
ナコルル	(カウンターで)前方ジャンプ強斬り→中アンヌムツベ
	中カムイリムセ(MAX6HIT)
半蔵	(高い打点で)前方ジャンプ強斬り→近距離立ち中斬り→(カス必殺投げ→)しゃがみ強斬り
ガルフォード	(怒り頂点状態で)前方ジャンプ強斬り→しゃがみ強斬り
王虎	(怒り頂点状態で)近距離立ち強斬り(2HIT)→(瞬間キャンセルで)中・気功旋風撃(2HIT)
右京	(限界まで低い打点で)前方ジャンプ強斬り→立ち強斬り(2HIT)→(通常キャンセルで)弱・残像踏み込み斬り
	(怒り頂点状態で)前方ジャンプ強斬り→遠距離しゃがみ強斬り
狂死郎	(画面がズームアウトするくらい遠くから，低い打点で)前方ジャンプ強斬り→遠距離立ち強斬り
幻庵	(限界まで低い打点で)前方ジャンプ強斬り→しゃがみ強斬り(2HIT)→(瞬間キャンセルで)強・肉転突き
アースクェイク	(限界まで低い打点で)前方ジャンプ強蹴り→しゃがみ強斬り(3HIT)
十兵衛	近距離立ち強斬り(MAX2HIT)→強or中・ニッ角羅刀・改(6〜8HIT)
	(限界まで低い打点で)前方ジャンプ強斬り→近距離立ち中斬り→(瞬間キャンセルで)中・ニッ角羅刀・改
シャルロット	(ギリギリ遠くから跳び込み，低い打点で)前方ジャンプ強斬り→遠距離しゃがみ強斬り
幻十郎	(限界まで低い打点で)前方ジャンプ強斬り→近距離立ち強斬り→三連殺(中→中→弱)
チャムチャム	(怒り頂点状態で，ギリギリ遠くから，限界まで低い打点で)前方ジャンプ強斬り→(一瞬後退して)遠距離立ち強斬り(2HIT)
ズィーガー	(怒り頂点状態で，限界まで低い打点で)前方ジャンプ強斬り→ヴルカーン・ヴァイネンからの3段
	(怒り頂点状態で，限界まで低い打点で)前方ジャンプ強斬り→しゃがみ弱蹴り→遠距離立ち中斬り(→ティーガー・コップ)
和狆	(限界まで低い打点で)前方ジャンプ強斬り→近距離立ち中斬り→縛鎖杖撃

武器破壊連続技

ここでは，武器破壊必殺技を組み込んだ連続技を紹介する（とはいっても，少々強引な戦法を使っているものもあるが）。以下の解説と連続写真を見れば，すべて理解していただけるだろう。

●**ナコルル**……対アースクェイク専用か？　近距離立ち強蹴りの2ヒット目に瞬間キャンセルをかけてだそう。

●**半蔵**……インチキその1。技の動作中に弱攻撃を食らうのがミソ。

●**ガルフォード**……これもインチキ。ほぼ，対アースクェイク専用。

●**王虎**……画面端で相手をダウンさせたら技をだして，起き上がる直前に爆炎を重ねる。こちらは相手の裏に回るので，しゃがみ弱蹴り連打。弱蹴りを相手が立って食らえば連続技だ。

●**右京**……アースクェイクに対し，画面端近くでのみ成立する。密着状態でアースクェイクを前進させて，しゃがみ強蹴りを当てるとうまくいきやすい。

●**狂死郎**……踏み込んでくるガルフォードに対してのみ，まれに成立する。

●**幻庵**……コマンドの最後のボタン入力を，着地直後のウェイトがかかっているときに行なおう。立ちorしゃがみ強斬りからでも一応連続になる。

●**アースクェイク**……キャンセルをかけたらレバーを前方に入れておこう。

●**十兵衛**……キマらない相手も多い。

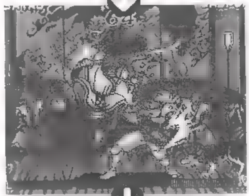
●**シャルロット**……これが一番確実。

●**幻十郎**……表内の下段の連続技は，ジャンプ弱蹴りを高い打点で当ててギリギリつながる，超高難度技だ。

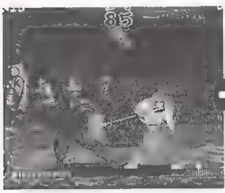
●**チャムチャム**……瞬間キャンセルを使用しないとガルフォード以外にはまずキマらないのが欠点か。

●**和狆**……インチキその3。基本技に遠距離立ち強斬りを使うと，仁王符霊殺がヒットしない（空振る）ことも。

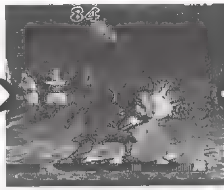

◀踏み込んでくるガルフォードに近距離立ち強斬り


◀"血肉の舞"をだしたら，レバーを前方に入れておく


◀たまに連続技になる。ガルフォード，お前って……


▲まずは，技をだすと同時に相手の攻撃（弱がいい）を食らう


▲自分がダメージを受けても，技の動作は持続しているので


▲すかさず相手を遠距離立ち中斬りあたりで攻撃すると


▲直後に発動した天魔覆滅を，追加で食らってくれる

ナコルル	（相手が画面端のとき）近距離立ち強蹴り（2HIT）→（瞬間キャンセルで）イルスカヤトロリムセ
半蔵	天魔覆滅・入力→（モーション中にダメージを受ける→）遠距離立ち中斬り→天魔覆滅・ヒット
ガルフォード	メガストライクドッグ・入力→（モーション中にダメージを受ける→）ヘッド・レプリカアタック→メガストライクドッグ・ヒット
王虎	（相手の起き上がりに重ねて）気功大爆天→（着地したら）しゃがみ弱蹴り→気功大爆天・ヒット
右京	しゃがみ強蹴り（2HIT）→（瞬間キャンセルで）ツバメ六連
狂死郎	近距離立ち強斬り→荒事師 狂死郎"血肉の舞"
幻庵	（限界まで低い打点で）前方ジャンプ強斬り→M.D.C
アースクェイク	しゃがみ強斬り（1HIT目）→（瞬間キャンセルで）アースガッデム
十兵衛	近距離立ち強斬り（MAX2HIT）→絶 水月刀
シャルロット	踏み込み・強斬り→スプラッシュグラデイション
幻十郎	しゃがみ強蹴り以外の近距離中or強攻撃，または前方ジャンプ中or強攻撃→五光斬
幻十郎	前方ジャンプ弱蹴り→しゃがみ中蹴り→（瞬間キャンセルで）五光斬
チャムチャム	近距離立ち強斬りor近距離立ち強パンチ（1HIT目）→（瞬間キャンセルで）メタモアニマルアタック
和狆	仁王符霊殺・入力→（モーション中にダメージを受ける→）遠距離立ち中斬り→仁王符霊殺・ヒット

限定連続技&究極連続技・その2

ここでは，気絶はとれないが強力な連続技，触れる機会のなかった連続技，そして動物や飛び道具を活用した特殊な連続技を紹介する。動物関係を使った連続技は，二人で協力しないとまず絶対に成立しないものばかりだ。

●ナコルル……超ウソ臭い3段。ギリギリ技がつながり，ギリギリでママハハがもどってきて，ギリギリのカムイムツベ。あとは写真参照。王虎相手が比較的狙いやすいぞ。

●半蔵……お互い画面端のときに成立する。わりと実戦的。

●ガルフォード……レプリカドッグを利用した連続技が強烈。とくに四つ目の連続技は，相手の協力なしには不可能。間合いの調整ややりかたのコツは，写真を参照のこと。ちなみに，キマる相手はガルフォードのみのようだ。

●狂死郎……火炎曲舞を使った連続技は，ジャンプ攻撃を高くも低くもない打点で当てるとつながる。二つ目の連続技は，血煙曲輪の当たりかたしだい。しゃがみ弱蹴りが届かない場合もある。

●チャムチャム……パクパクそろいぶみ。最後のはインチキ技を使うが。

●ズィーガー……これぞズィーガーの本領。ティーガー・コップからファルケ・ナーゲルは，すばやくつながないとヒットしないが，最後のエレファント・グリードは，画面がズームアウトをはじめるまで待ってからだす必要がある。要注意だ。二つめ目は，キャンセルを使わない目押し連続技。屈辱技ともいう。

●和狆……相手が画面端で，こちらの遠距離しゃがみ中斬りが届く間合いで成立する。



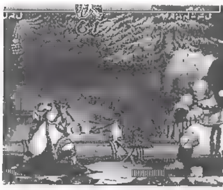
◀この位置で密着してレプリカドッグ。相手にはこの瞬間まで立ちガード，以降はレバーをはなしてもらう



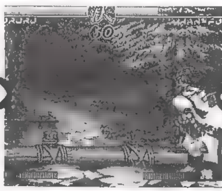
◀すると，こんな足元スレスレにヒットする。この時点ですでに近距離立ち強斬りの動作に入っていること



◀立ち強斬りに瞬間キャンセルで弱プラズマブレード。ギリギリヒットするので，あとはBボタン連打だ



▲この位置が重要。ここでないとママハハが使えないのだ



▲前方ジャンプ強蹴りを高めで当て，着地と同時に立ち強斬り



▲ママハハはギリギリ定位置にもどるので，瞬間キャンセル



▲ママハハにつかまったら，あとはボタン連打。奇跡の連続技

ナコルル	(相手が画面端のとき)前方ジャンプ強蹴り→近距離立ち強斬り→(瞬間キャンセルで)ママハハにつかまる→カムイムツベ
半蔵	(お互い画面端で)弱・爆炎龍→踏み込み・中斬りor忍法うつせみ天舞
ガルフォード	マシンガンドッグ→リア・レプリカアタック
	レプリカドッグ→(モーション中にダメージを受ける→)ヘッド・レプリカアタック
	レプリカドッグ→しゃがみ弱蹴り→レプリカドッグ・ヒット→近距離立ち強斬り
	レプリカドッグ→近距離立ち強斬り→(瞬間キャンセルで)弱プラズマブレード→遠距離立ち中斬り
	しゃがみ弱蹴り→(カス必殺投げ)→近距離立ち中斬り→(カス必殺投げ)→遠距離立ち中斬り
狂死郎	前方ジャンプ強蹴り→(一瞬前進して)弱・火炎曲舞
	血煙曲輪→しゃがみ弱蹴り→遠距離しゃがみ弱斬り
チャムチャム	(相手が画面端のとき)近距離立ち強斬り(1HIT目)→(瞬間キャンセルで)パクパク・デオス
	(相手が画面端のとき)近距離立ち強斬り(1HIT目)→(瞬間キャンセルで)ムーラ・パクパク
	パクパク・ガブル・入力→(モーション中にダメージを受ける→)遠距離立ち強斬り(2HIT)→パクパク・ガブル・ヒット
ズィーガー	(限界まで低い打点で)前方ジャンプ強斬り→遠距離立ち中斬り→ティーガー・コップからの3段
	(限界まで低い打点で)前方ジャンプ弱斬り→しゃがみ弱斬り→ファイヤー・ストゥーム
和狆	(相手が画面端のとき)弱・雷符→しゃがみ中斬り
	(相手が画面端のとき)弱・雷符→遠距離立ち強斬り→縛鎖杖撃

対"やられ王"アースクエイク専用連続技

読んで字のごとし，あの体格のアースクエイクだけにヒットする特殊な連続技たちだ。このほかにも，ギリギリの打点でジャンプ攻撃→目押しレバーで前方ジャンプ→ジャンプの昇りに攻撃，といった連続技が全キャラで使えるが，ここでは削除してある。なお，前方ジャンプと同時に攻撃をだすことを，表内では「昇り」と表記してある。

●覇王丸……アースクエイク・キラー，天覇封神斬。まさに一発KOの恐怖。

●ナコルル……ヤトロポックを使った4段は，ナコルルの連続技で最高のダメージをあたえる。

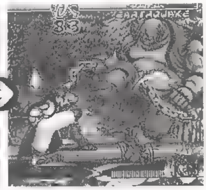
●右京……ジャンプ強斬りから，着地時に↙↓↘→↗＋斬りで昇りツバメ。じつは全キャラに対してキマる。



▲ママハハにつかまって密着。ナコルルの位置に注目



▲↘方向にヤトロポック。3ヒット目がここに当たれば成功



▲着地したら一瞬前進してチョン。あら気絶したのね

覇王丸	天覇封神斬（15HIT）
	（限界まで低い打点で）前方ジャンプ強斬り→しゃがみ弱蹴り→昇り中斬り
ナコルル	（限界まで低い打点で）前方ジャンプ弱蹴り→しゃがみ弱蹴り→昇り中蹴り
	ヤトロポック（3HIT）→（一瞬前進して）遠距離立ち中蹴り
右京	（低い打点で）前方ジャンプ強斬り→昇りつばめ返し
狂死郎	（限界まで低い打点で）前方ジャンプ強蹴り→しゃがみ弱蹴り→昇り弱斬り
十兵衛	近距離立ち強斬り→（瞬間キャンセルで）強・八相発破（7〜8HIT）
幻十郎	（限界まで低い打点で）前方ジャンプ弱蹴り→しゃがみ弱蹴り→昇り中蹴り
ズィーガー	（限界まで低い打点で）前方ジャンプ強斬り→しゃがみ弱蹴り→昇り中蹴り

武器なし時の連続技

最後のシメは，武器なし状態で使える連続技だ。基本的には武器なしならではのもの，あるいは武器なし時でも武器あり時に匹敵するような威力を持っている連続技にしぼってある。

●ガルフォード……コツは，前ページの連続技と同じだ。

●チャムチャム……武器あり時と同じ入力の連続技がほとんどそのまま使える。メタモアニマルアタックを使った連続技さえも成立するぞ。

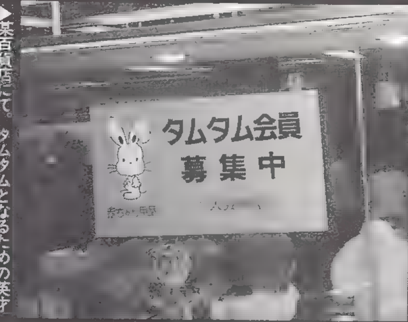
●ズィーガー……近距離立ち強蹴りの1ヒット目にキャンセルがかかるようになるため成立する。



◀武器がなくても、連続技には困らないチャムチャム。素手なら最強か？

覇王丸	前方ジャンプ中蹴り→しゃがみ弱蹴り→遠距離立ち強パンチ
	踏み込み・強パンチ→酒攻撃
半蔵	前方ジャンプ弱蹴り→近距離立ち強パンチ（3HIT）
ガルフォード	レプリカドッグ→近距離立ち強パンチ（3HIT）→弱プラズマブレード→（一瞬前進して）遠距離立ち弱パンチ
狂死郎	しゃがみ強パンチ→中・風裂扇
幻庵	近距離立ち強蹴り→強・肉転突き
	（限界まで低い打点で）前方ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→強・肉転突き
十兵衛	（限界まで低い打点で）前方ジャンプ強蹴り→立ち強蹴り
チャムチャム	（限界まで低い打点で）ジャンプ中パンチ→しゃがみ弱蹴り→遠距離立ち中パンチ
	（相手が画面端のとき）近距離立ち強パンチ→ムーラ・パクパクorパクパク・デオス
ズィーガー	前方ジャンプ弱パンチ→しゃがみ弱蹴り→遠距離立ち中パンチ
	（限界まで低い打点で）前方ジャンプ強パンチ→近距離立ち強蹴り（1HIT目）→ティーガー・コップからの3段
和狆	（画面がズームアウトするくらい遠くから，限界まで低い打点で）前方ジャンプ強パンチ→遠距離立ち強パンチ

▶某百貨店にて。タムタムとなるための英才教育をほどこすのか？（東京都／アースの子分A）――【情報局長・まあ、無料だからな】



真サムライスピリッツ～覇王丸地獄変

超情報局

ついに読者投稿を掲載（左の写真だけ）。ここ最近，システム解析コーナーにネタをとられて難儀しているが，気にせず恒例の役に立つ情報と役に立たない情報をお送りしよう。

覇王丸実用変

転がりキャンセル

特殊移動の前転と後転は，開始直後なら必殺技でキャンセルできる。この要領で，前転を後転で，後転を前転でキャンセルすることも可能なのだ。

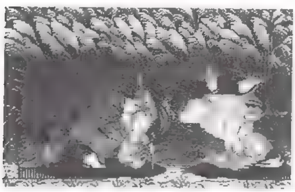
操作方法はいたって単純だ。前転→後転ならレバーを↙に，後転→前転なら↘に入れてから，レバーを↙と↘にくりかえし入力（ガチャガチャ振る）するだけ。使用キャラによって，キャンセルの成功率が異なるので，○△×の3段階評価でまとめてみた。

これを応用すると，とんでもない現象が起きる。まず，転がりキャンセルがやりやすい右京やズィーガーを使用キャラにする。そして，レバーを↙と↘にガチャガチャ振れば，前転→後転→前転→後転……と，キャンセル転がりをつづけるのだ。

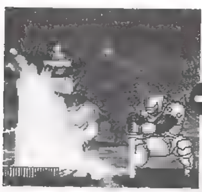
一見，単なる大道芸だが，これをつづけていると「転がり移動の開始直後にある無敵状態」が持続される。前転と後転の開始直後が全身無敵になるキャラ（→135ページ）なら，投げ技以外の攻撃は全部回避できるぞ。

●転がりキャンセルのしやすさ

キャラ名	前転→後転	後転→前転
覇王丸	△	×
ナコルル	×	○
半蔵	×	△
ガルフォード	×	△
王虎	○	○
右京	○	○
狂死郎	×	×
幻庵	×	○
アースクェイク	△	○
十兵衛	○	×
シャルロット	×	×
幻十郎	×	×
チャムチャム	×	×
ズィーガー	○	○
和狆	×	×



▲キャンセルは左の状態まで可能。右（その直後）になるとガード以外では中断不可



▲前転をはじめたら，すぐに後転のコマンドを入力すると



▲前転がキャンセルして後転に。後転→前転も可能なので



▲これをくり返せば，こんな攻撃も抜けられるのだ

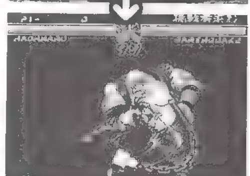
アベレージ92秒の男

覇王丸の対CPU戦で，相手がアースクェイクのとき，スタート直後に前方ジャンプし，着地直後に天覇封神斬を使うと，そのまま一発昇天に持ち込める。成功率は低めだが，一度は狙って（成功して）ほしいパターンだ。

ただし，対2P戦で同じことをしても，ダメージへの耐久力のちがいで（CPUキャラは対2P戦よりも耐久力が低い）一発昇天にはならない。怒り頂点の状態ならギリギリ可能だ。



◀スタート前からレバーを↗に入れておこう



◀うまくいけば着地時に秘奥義を使うだけで



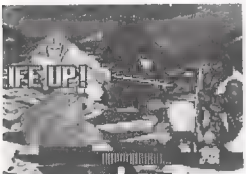
◀そのままKO。残りタイムはなんと92秒

爆弾で怒りゲージ増加

怒りゲージは，飛脚が投げてくる爆弾（爆発）を食らい，ダメージを受けた場合でも増加する。逆に，ガードしたときは，ダメージを受けないので，怒りゲージは増えない。

ところが，そのときに相手キャラが必殺技，武器破壊必殺技，秘奥義を使用していると（空振りでもいい），なぜかゲージが増えるのだ。

その増加量は，爆弾の数（1～2）×基本値。基本値については，141ページを参考にしよう。



◀KO寸前の相手を追いつめた。勝ったも同然



◀爆弾で身動きできないうちに必殺技でケズって



◀……なんてやってると，こんな結果になるのだ

変わり身の部屋

●変わり身が可能な必殺技

うつせみ地斬をはじめとした変わり身必殺技は，基本技はもちろん，特定の必殺技を食らったときでも使用できる。それに該当する必殺技を紹介しよう。なお注釈がないものは，どの段階で攻撃がヒットしても変わり身可能だ。

覇王丸……奥義弧月斬（中と強の1段目のみ），奥義烈震斬，酒攻撃

ナコルル……アンヌムツベ，レラムツベ，カムイリムセ，ヤトロポック

半蔵……うつせみ天舞，うつせみ地斬

ガルフォード……リア・レプリカアタック，ヘッド・レプリカアタック，ラッシュドッグ（弱以外）

王虎……気功旋風撃（1段目のみ），怒髪柱撃

右京……秘剣ささめゆき

狂死郎……回天曲舞，血煙曲輪

幻庵……肉転突き，幻庵うつせみ脱皮，幻庵脱皮

アースクェイク……ファットバウンド，ファットチェーンソー，ファットレプリカアタック

十兵衛……八相発破，二ッ角羅刀・改，喝咄水月刀（遠距離時）

シャルロット……パワーグラデーション，スプラッシュファーント

幻十郎……桐覇光翼刃，三連殺，桜華斬（遠距離時）

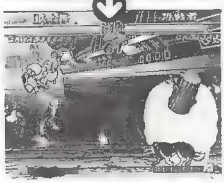
チャムチャム……とびひっかき（最後の一撃のみ）

ズィーガー……ファイヤー・ストゥーム，ヴルカーン・ヴァイネン，ヴルカーン・ドリュッケン

和狆……支杖螺旋脚



◀上記に該当する必殺技なら，このようなダウン効果があったとしても



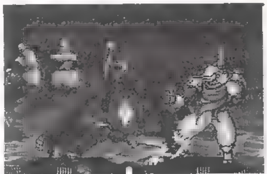
◀着地時にボタンを押していれば，ちゃんと変わり身必殺技が発動する

●方向転換

うつせみ天舞，リア・レプリカアタック，ヘッド・レプリカアタック，ファットレプリカアタックは，落下して相手に攻撃するときに，レバーを左か右に入れていると，攻撃が当たったあと，その方向に跳ね返る。ガード後の反撃をかわすのに利用しよう。

●うつせみ体操

半蔵の同キャラ戦で，一方に基本技をヒットさせたら，どちらもBCDボタンを押しつづけよう。すると……。



◀うつせみ体操ぉぉぉ



◀いっち！



◀にい！



◀さん！（くり返し）

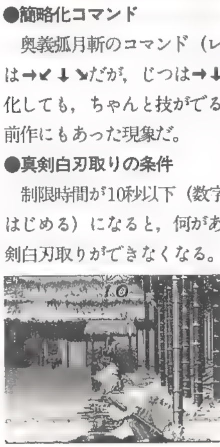
とにかく載せまくりモード

●簡略化コマンド

奥義弧月斬のコマンド（レバー操作）は→↙↓↘だが，じつは→↓↘に簡略化しても，ちゃんと技がでる。これは，前作にもあった現象だ。

●真剣白刃取りの条件

制限時間が10秒以下（数字が点滅をはじめる）になると，何があっても真剣白刃取りができなくなる。



◀10秒を切ると，互いの踏み込みがブツかってもツバ競り合いにならない

●ルーレット

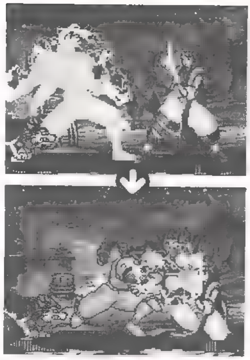
キャラ選択画面で，どの方向でもいいから，レバーを入れっぱなしにすると，カーソルが高速で動きだす。

これを最初からはじめ，選択時間が切れるまで待っていると，かならず覇王丸が選ばれるのだ。

●強制しゃがみガード

以下の必殺技は，立ちガードでもしゃがみガードでも防げる。しかし，これらの攻撃を立ちガードした場合，なぜか強制的にしゃがみガードのポーズに変わってしまうのだ。はっきり言って，何の役にも立たないが。

・奥義孤月斬（弱の後半部分のみ）
・プラズマブレード
・残像踏み込み斬り
・回天曲舞
・肉転突き（武器あり時）
・ファットチェーンソー
・パワーグラデーション（弱と中は1段目，強は1〜2段目でも可）
・ブーメラン投げ（横と上）
・支杖螺旋脚



◀これらの攻撃は，立ちガードしているのに

◀攻撃を防いだとたん，しゃがんでしまうのだ

覇王丸大道芸変

武器破壊基本技

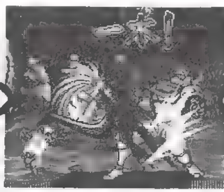
瞬間キャンセルが可能な基本技で相手をKOし，同時に必殺技でキャンセルしよう。すると，相手キャラのリアクションが，必殺技を食らった場合のものにスリ替わることがある。

つまり，旋風裂斬なら上空へ吹き飛んでいくし，とびひっかきならケイレン（？）する。当然，武器破壊必殺技なら，相手の武器を壊すのだ。

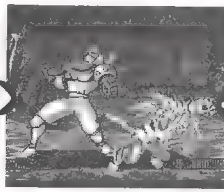
とにかく成功率が低いので，何度も試してみよう。サンプルとして，見た目にオモシロイものを掲載する。



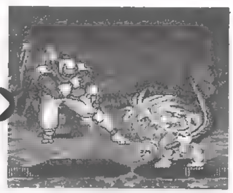
▲トドメの基本技が当たった瞬間にコマンド入力を完了すれば



▲KOと同時に瞬間キャンセルで必殺技のモーションを開始する

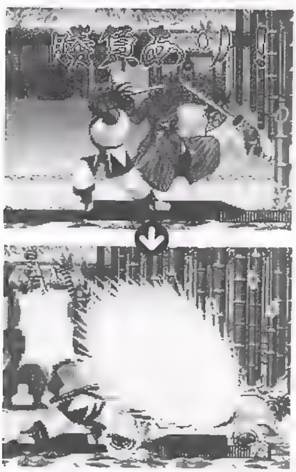


▲基本技でKOしたのに，相手が必殺技ヒット時の反応をする



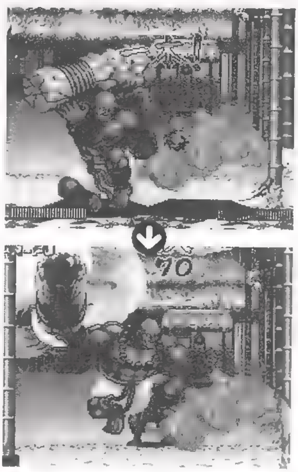
▲まあ，ゲーム進行が止まるようなことはないので，ご安心を

天覇凄煌斬の場合



▲これが基本形（？）。相手が吹き飛んで，そのあと武器が破壊されるのだ

気功大爆天の場合



▲基本形＋α。いきなり相手が燃える。ズィーガーの武器破壊必殺技でも同じ結果に

五光斬の場合



▲かなり特殊。相手は飛んでいくが，幻十郎の攻撃はスカるし，武器も壊れない

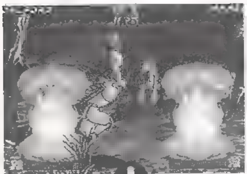
ムーンウォーク（ルームランナー）

相手キャラを半蔵，ガルフォード，アースクエイクのいずれかにして，分身する必殺技を使ってもらう。使用キャラは誰でもいい。

そして，分身が出現するころに踏み込みをする。そうしたら，すぐにレバーを進行方向とは逆の方向に入力し，そのまま入れっぱなしにしよう。

すると，使用キャラはレバーを入れた方向に振り向くが，進行方向はさきほどの踏み込みと同じなので，「ムーンウォーク」状態になるのだ。この状態は，使用キャラがダメージを受けるか，時間切れになるか，操作をやめるまでつづくぞ。

さらに，王虎とアースクエイクは，ムーンウォークを中断すると，レバーを入れた方向に向かって，超高速で走りだすのだ。通称・カタパルト。



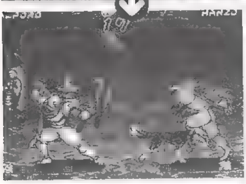
◀煙が二つ出現するころに、踏み込みを開始する



◀そして、すぐレバーを逆方向へ入力すれば



◀ちゃんとレバーを入れた方向に振り向くのに

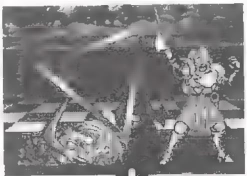


◀進行方向が……。難度は高いが、絶対に笑える

飛び道具の部屋

●バミューダ・トライアングル

トライスラッシュは，三角形が回転して飛ぶもの。このときの攻撃判定は，見た目どおりに設定されている。だから，使用キャラがチャムチャムの場合，飛び道具が△になった瞬間なら，しゃがむだけで抜けられるのだ。



◀ここでしゃがもう。しゃがみガードはダメ



◀ほら、スリ抜けた。こんなヒマあったら伏せろ

●低空で烈風手裏剣一改が撃てる

使用するには，ある程度の高さが必要だった烈風手裏剣だが，三角跳びの途中なら，どんな高さでも使用できるのだ。ただし，低空すぎると，いきなり地面に刺さってしまうので注意。



◀地面スレスレで三角跳びをしよう



◀その直後にコマンドを入力すれば……



◀「ハッ！」を2回言ってから手裏剣を投げる

●飛び道具の跳ね返し（ウソ編）

半蔵の烈風手裏剣一改と，ほかの飛び道具（もしくは飛び道具が消せる攻撃）をブツけると，なぜか手裏剣が跳ね返るのだ。ただし，跳ね返った手裏剣が半蔵に当たることはない。



◀絶 水月刀に烈風手裏剣を投げてみよう



◀驚いたことに跳ね返るのだ。それだけ

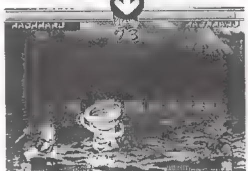
●飛び道具の跳ね返し（本当編）

必殺技の酒攻撃，カムイリムセ，ファイヤー・ストゥームは，飛び道具を跳ね返せる。そこで，飛行距離に制限がある毒吹雪や桜華斬などを跳ね返すと，飛行距離がその時点からカウントしなおされるのだ。

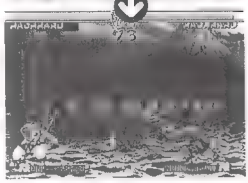
また，相手が跳ね返した飛び道具を，ふたたび跳ね返そうとすると，その段階で飛び道具が消えてしまう。



◀まず、一方が飛び道具の旋風裂斬を撃ったら



◀もう一方が、本文中の必殺技を使って跳ね返す



◀さらに、必殺技で跳ね返そうとすると消滅する

投げ技の部屋

●屈辱の必殺投げ

半蔵とガルフォード使いに吉報。相手に必殺投げをキメるときは，かならず中ボタンで仕掛けよう。とてつもない効果が現れるぞ（たぶん）。



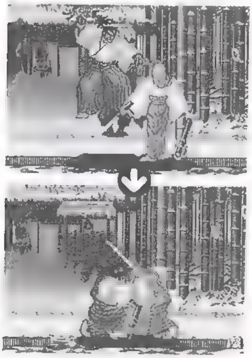






●しゃがみ&ジャンプ投げ

ジャンプから着地するときに，相手が近くにいれば，レバーをななめに入力しながら中か強ボタンを押してみよう。着地による「屈(かが)みこみ」の瞬間は，レバーがななめに入っていても，相手を投げることができるのだ。



◀この直後に↖か↙に入れながらボタンを押す

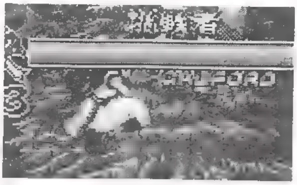
◀すると，←+ボタンと同じ投げ技になるのだ

●投げ技の欠点？

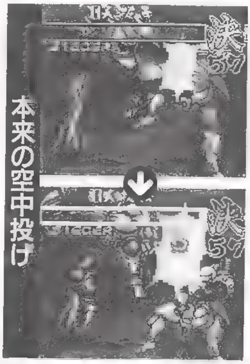
このゲームでは，相手が攻撃したところへ反撃すると，カウンター効果でダメージが増加するが（→153ページ），このときに投げ技（必殺投げも含む）で反撃したときは，カウンター効果がまったく影響しないのだ。

●投げ技の相打ち!?

空中投げが可能なキャラ同士が，同時に空中投げを使用すると，かならず1P側の投げがキマる。しかし，そのときの空中投げ（ズィーガーは例外）は，なぜか相手にダメージをあたえることができないのだ。

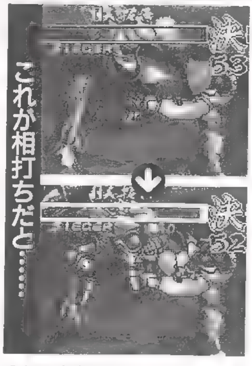


▲投げたのに相手の体力が減っていない



◀ズィーガーの空中投げは，相手をなぐって

◀そのまま，相手を地面にたたきつけるのだ



◀ここまでは別に変わらないのだが……

◀相手をたたきつけない。ダメージもごくわずか

●幻の空中投げ

相手がアースクェイクの場合，通常投げだけでなく，空中投げも彼専用のものに切り替わる。ズィーガーの空中投げ「レーベ・ファルシルムシュプリンゲン」は，攻撃値15の技。諸々の事情により，技表に入れられなかったので，この場でフォローしておきたい。

中立ポーズの部屋

●中立ポーズの怪　その1

ナコルルが6秒間，中立ポーズ（立ち）を保つと，ママハハがナコルルの肩に止まり，毛づくろい→アクビ→うたたねのあと，ハッと目を覚ます。これは前作にもあった演出だ。

ところが，『真サムスピ』では，ナコルルが中立ポーズを30秒間つづけていると，ママハハが強制的に飛び上がってしまう。すると，そのラウンドでは，ママハハが肩にとまることは，なくなってしまうのだ。



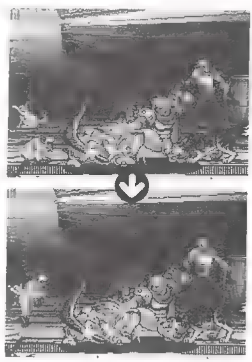
▲前作でもおなじみだったママハハの休憩

●中立ポーズの怪　その256

幻庵は，残り時間が60秒を切ると，いきなり中立ポーズの動きがセワしなくなるぞ。その1とちがって，中立ポーズをつづける必要はない。

●中立ポーズの怪　その4096

パピィとパクパクは，飼い主がしゃがみ中立ポーズ（レバー↓）か，そうでないか（レバー↙か↘）で，動作を変えるのだ。ママハハに関しては，とくに変化しない。

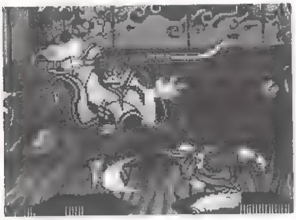


◀しゃがみ中立ポーズだと，こんな感じだが……

◀↙か↘に入力すると，別の反応を見せるのだ

●中立ポーズの怪　その65536

狂死郎の立ち中立ポーズには，わずかに地面から足がはなれる瞬間がある。このときなら，写真のように足払いを回避することもできるのだ。

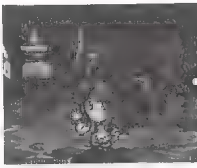


▲第2の下段避け，といったところ。意外にも，うつせみ地断だって回避できるのだ

ぬいぐるみ→ぬいぐるみ

ナコルル，右京，幻庵，シャルロット，チャムチャム，和狆は，ぬいぐるみコマンドのレバー入力を急ぐと，転がり移動が暴発する。それを利用すると，以下のような現象が……。

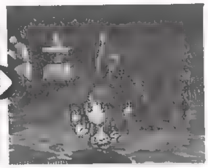
なお，ぬいぐるみ化は武器がなくても可能だ。しかも，真剣白刃取りでキャンセルできるぞ。



▲ぬいぐるみになっている状態で，ぬいぐるみコマンドを早めに再入力しよう



▲キャラによっては後転が暴発し，変身が解けてしまうが，すぐにボタンを押せば……



▲ふたたび変身。画面上に二つの煙が出現するのだ。苦労するワリには，役に立たない

覇王丸攻略変

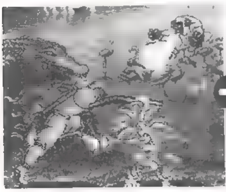
パクパクガブルはこう返せ!!

パクパクガブルは，ガードすると最大5回もケズられる驚異の必殺技だ。しかし，その攻撃判定が出現するのは，発射した弾が，地面に落下してから。

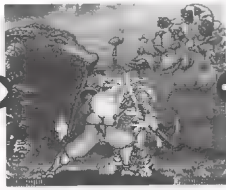
したがって，パクパクガブルを使われたときは，思い切って踏み込み，間合いを詰めたほうが，反撃する機会が多いのだ。そのへんを，ガルフォードに実演してもらった。



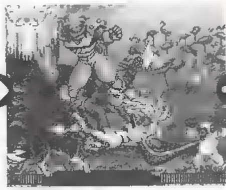
◀ガルフォードの天敵であるチャムチャム。まさに犬猿の仲だ（うまい！）



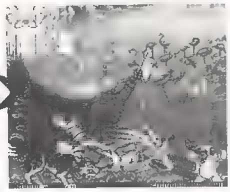
▲いいかい？　パクパクガブルも，こうやって踏み込めば



▲使い手のチャムチャムは，いっさい身動きできないから



▲いともカンタンに投げ技をキメることができるのさ



▲みんなわかったかい？　それじゃあ，また会おうぜ！

ここまではしたくなかった……

ナコルルの最終兵器 4126段攻撃

ダメージ	よくわかんない
得点	運がいいと入る
キマる相手	とりあえず全員

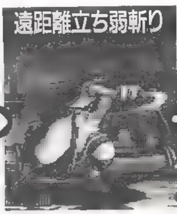
あの連続技研究委員会でさえも知るよしもなかった，ナコルルの究極コンビネーションをお教えしよう。

まず，使用する技だが，強斬りと中&強蹴り以外の基本技なら何でもいい。あとは，写真のように行動するだけだ。ここで弱斬りを使っているのは，いろいろとテンポがいいから（？）。

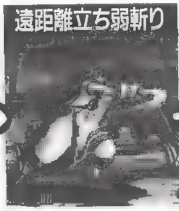
目押しやキャンセルもいらないので，誰でも手軽にキメられるのが魅力だ。なお，「4126」の意味がわからない人は，お父さんかお母さんに聞こう。



▲「ハッ」と叫ぶ



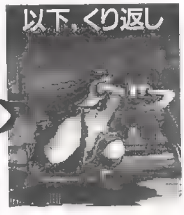
▲「トッ」と叫ぶ



▲「ヤッ」と叫ぶ



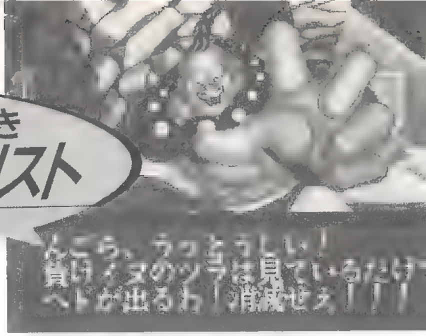
▲ザックリ斬られる



▲「ハッ」と叫ぶ

資料の章





本邦初!

英語メッセージ+その対訳つき

『真サムスピ』メッセージ・リスト

ゲーム中に使用されている文字メッセージの日本語バージョンと英語バージョンをドーンとまとめて——というのは，いつものA.A.シリーズですっかりおなじみ。今回はさらに一歩進めて，英語メッセージの日本語訳というのも下に併記してみた。日本語と英語の微妙なニュアンスのちがいを楽しんでほしい。

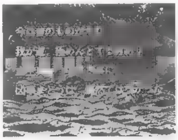
■ タイトルデモ ■

ナレーション

「今は昔のものがたり　我が道　極めんとする男あり　血生臭い生きざまに　凶事まとうは　偶然ではなかった」

LONG LONG AGO, THERE WERE A MAN WHO TRY TO MAKE HIS SKILL ULTIMATE. BECAUSE OF HIS BLOODY LIFE, IT'S NO ACCIDENT THAT HE WAS INVOLVED IN THE TROUBLES.

(今は昔のものがたり　我が道　極めんとする男あり　血生臭い生きざまに　凶事まとうは偶然ではなかった)



■ スタートデモ ■

ナレーション

「島原の凶事より時は流れ　いま再び　嵐の予感があった」

TIME HAS PASSED SINCE THE LAST TROUBLE. NEW BATTLES ARE GOING TO START, NOW AGAIN.

(前回の凶事より時は過ぎ　いま再び　嵐の予感があった)



覇王丸

「ちっ……この気配。どうも気にくわねぇ／」

WHAT'S THIS WIND? I FEEL SOMETHING BAD.

(この風，この気配。どうも気にくわねぇ。)

ナコルル

「来るよ，ママハハ／」

SOMETHING EVIL IS COMING NOW!

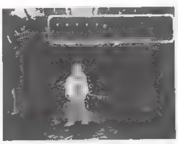
(来るよ，来る／ 邪悪な何かが／)

橘右京

「……。」

……

(……。)



服部半蔵

「真蔵，今度こそ!!」

NOW I SHALL AVENGE YOU, MY DEAR SON.

(息子よ，今度こそカタキは取ってやるぞ／)

牙神幻十郎

「ふふふふふ。いよいよ始まりだ。」

HUH, NOW IS THE TIME FOR ALL BEGINNING!

(ふふふふふ。いよいよ始まりだ／)

花諷院和狆

「かーっ，なんじゃいこの汚れた空気は!?」

WHAT!? WHAT'S THIS EVIL AIR?

(なんじゃ!? この邪悪な空気は／)

柳生十兵衛

「この邪悪な気配は？ 調べる必要があるな。」

HOW OMINOUS! I MUST INVESTIGATE IT.

(この不吉な予感は!? 調査してみよう。)

ガルフォード

「感じるか，パピィ？ またオレ達の出番だ／」

LET'S GO AND DEFEND THE JUSTICE, POPPY!

(この世の正義のため，いくぞパピィ／)

シャルロット

「まさか……甦った!?」

HAS THE EVIL KING RETURNED BACK?

(魔王が復活したのか？)

不知火幻庵

「誰じゃ，ワシの眠りを邪魔するヤツは!?」

WHO? WHO AWAKENES ME?

(誰じゃ？ ワシの眠りを邪魔するのは／)

チャムチャム

「いくぞ，パクパク／……本当は恐いけど。」

I'M SCARED A LITTLE, BUT I WILL TRY!

(すこし恐いけど，がんばるぞ!!)

ズィーガー

「祖国と陛下の栄光，この鉄拳で必ず守る／」

I DEFEND MY COUNTRY WITH MY FIST!

(祖国の平和はこのこぶしで守る／)

千両狂死郎

「この邪気，……またしばらく休演かのぉ。」

MY KABUKI SPIRITS'LL BEAT THE EVIL KING!

(魔王など，我がカブキ魂で倒してやる。)

アースクェイク

「GFFFFっ，金儲けの始まりだぜ／」
HE HE, I'LL GET THE KING'S TREASURE !
（ぐひひっ，魔王の財宝はオレ様のものだ／）

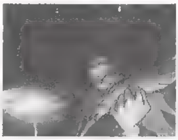
王虎

「んどらっ／ 首あろうてまっとれ／」
LOOK AT OUR GREAT CHINESE POWER !
（中国3000年の底力見せてやる!!）

中間デモ① (3人を倒した直後)

天草四郎時貞

「忌まわしき　封印は消えさった。今再び，大いなる主の御力により……我，目覚めたり!!!」

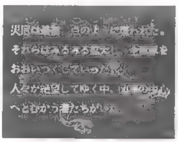


MY DAMNED SEAL HAS DISAPPEARED. NOW, I RETURN TO THEM AGAIN !
（忌まわしき封印は消え去った。今再び，我，目覚めたり!!）

中間デモ② (6人を倒した直後)

ナレーション

「災厄は最初，点のように現われた。それらはみるみる拡大し，全世界をおおいつくしていった。人々が絶望してゆく中，凶事の中心へとむかう者たちがいた。」
THE DISASTER THAT HAD BEEN ON A SMALL SCALE AT FIRST, RAPIDLY SPREAD ALL OVER THE WORLD. THEN A FEW PEOPLE LEFT FOR THE CENTER OF THAT DISASTER.



（最初は小規模だった天変地異は，たちまち世界中に広がった。そんな中，災厄の中心に行くもの達がいた。）

中間デモ③-A

（8人を倒した直後／覇王丸，狂死郎，十兵衛，ズィーガー）

覇王丸

「この邪悪な気配，どーも，気にいらねぇ」
I DON'T LIKE THIS OMINOUS FEELINGS.
（この不吉な感じ，どうも気に入らない。）

千両狂死郎

「そこな魔道のもの。なぜワシの後を追う？」
HEY YOU, DO YOU HAVE SOMETHING TO SAY ?
（魔王よ，このカブキ役者になんの用じゃ？）

柳生十兵衛

「……邪気／ 貴様が騒動の元凶か？」
ARE YOU THE CAUSE OF THIS DISASTER ?
（お前が天変地異の元凶なのか？）

ズィーガー

「人の弱みにつけこむとは／ 覚悟したまえ!!」



DON'T EXPLOIT PEOPLE'S WEAKNESS !
（人の弱みにつけ込むとは許せない／）

ボス

「ラキ，ラキ，ラキキキキキ……。さすが選ばれし魂をもつ者たちだ。うまそうな覇気をまとうておる。その魂，早う魔王にささげよ。終末の時はすぐそこだ!!」「無駄な手間をとらせるでない。その魂，お前らには勿体ない。ささ，じっとしておれ。苦しまぬように喰ってやる。」
HA HA HA HA HA ! HOW GREAT THE "SHINING SOUL" CARRIERS ARE ! WHEN THEIR SOULS COME TOGETHER, THE WORLD WILL BECOME MINE ! DON'T OFFER USELESS RESISTENCE TO ME ! YOUR SOULS ARE TOO PRECIOUS FOR YOU ! GO TO HELL !



（ぐはははは／ さすがは「輝く魂」を持つもの達だ。その魂が集合する時，この世はわたしのものとなるのだ!!）（無駄な抵抗はやめろ／ その魂，お前らではもったいない。死ね!!）

天草四郎時貞

「そうはさせんぞ!!」「やめるのだ，魔界のもの／ かつては魂を渡した私だがもはや，魔王の言うなりにはならぬ／」「かつて私は魔道をして人を殺めた。そして人に魂を救われた。今度は私が人として手をかそう!!」
STOP ! STOP, YOU EVIL KING. I NEVER HAVE YOU KILL THEM. ONCE I WAS UNDER THE EVIL KING. BUT I DON'T WANT TO LET HIM DO THAT WAY ANYMORE ! RUN AWAY !
（止めなさい／）（止めるのだ，魔王よ。彼らを危める事は私が許さん／）（私は，かつて魔王の部下だった。しかしもう魔王を放ってはおけない。逃げろ／）

覇王丸

「あいつ……きれいな目をしてやがった。」
I CAN'T BELIEVE HE SAVED US…….
（あいつがオレ達を助けるとは……。）

千両狂死郎

「あやつ……。ようやく目覚めたか／」
HE'S AWAKENED !
（あやつ，目を醒ましおったか／）

柳生十兵衛

「ありがたい。いずれ礼をせねばな。」
I MUST THANK HIM FOR HIS HELP SOMEDAY.
（いつかこの礼は言わねばならん。）



ズィーガー

「あれがアマクサ……」
THE EVIL KING……. IT'S A VERY STRONG ENEMY!
(魔王……かなりの強敵だ!!)

■ 中間デモ③-B ■

(8人を倒した直後/アースクェイク, 幻十郎, 幻庵)

アースクェイク

「もういいだろう。早くお宝をよこしな!」
GIVE ME THAT TREASURE!
(はやく例の財宝をよこしな!)

牙神幻十郎



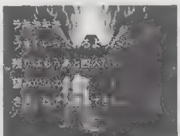
「……あんたか。」
……YOU THE EVIL KING.
(……魔王か。)

不知火幻庵

「約束通り, みんな魔道に墜としてやったケ。」
I HAVE KILLED ALL, KEEPING MY WORD!
(約束通り, みんな殺したぞ!)

ボス

「ラキキキキ……, うまくいっておるようだな? 残りはもうあと四人だ。望みかなえたくば, ささ, はよう殺してこい。」



HA HA HA, EVERYTHING IS SUCCESSFUL NOW. IF YOU FINISH KILLING THAT FOUR PEOPLE, I WILL GRANT YOUR WISH.
(ぐはははっ, 作戦はうまくいっておる。残り4人を始末すれば, 望みはかなえよう。)

アースクェイク

「いらつかせるヤツだ。」
DON'T TEASE ME!
(じらせるなよ~)

牙神幻十郎



「ふ……承知した。」
I GOT YOU!
(承知した!)

不知火幻庵

「わかったケ。」
OK.
(わかったよ。)

アースクェイク

「宝さえ取れりゃあ……」
I'LL DISREGARD YOU!
(いつか裏切ってやる!!)

牙神幻十郎

「魔王か……甘いな」
HA! YOU NO MY ENEMY!
(魔王など相手にならん!)

不知火幻庵



「真の魔王はワシだケ!」
THE EVIL KING IS ME!
(魔王はオレだ!)

■ 中間デモ③-C ■

(8人を倒した直後/ナコルル, ガルフォード, 右京, 半蔵, 和狆, シャルロット, 王虎, チャムチャム)

ナコルル

「黒い力が増している。急がないと!」
NOW KING 'S POWER IS INCREASING. HURRY UP!
(魔王のパワーが増している。急ごう!)

ガルフォード

「進めばすすむほど, 悪のニオイを感じるぜ」
THE EVIL AIR IS FELT CLEARER AND CLEARER.
(だんだん悪の匂いが強くなるな。)

橘右京



「……真の……魔界花…何処に?」
……
(……。)

服部半蔵

「魂なき我が息子を救うには魔界に行かねば!」
I WILL SAVE MY SON'S SOUL AT ANY COST!
(息子の魂はなんとしてでも救う!)

花諷院和狆

「ふうむ, 大分近いな。胸の古傷が痛みおるわ」
I SUPPOSE THE EVIL KING IS CLOSE TO ME.
(魔王は大分近いようじゃ。)

シャルロット

「アンブロジァ! 魔王! どこにいるのだ!!」
THE EVIL KING! WHERE'RE YOU, DEVIL!
(魔王! 悪魔! どこにいるのだ!)

王虎

「光の宝珠, その力は真の漢を呼ぶと聞くが」
HEY, YOU, I'LL BEAT AND EAT YOU!
(魔王とやら, 踏み潰して喰ってやる!)

チャムチャム

「パクパク~, 本当にこっちでいいのかい?」

IS IT OK IN THIS DIRECTION ?
(本当にこっちで方向はあってるのかな？)

黒子



「大丈夫，オーケー！ 自分を信じてゴーです」
DON'T WORRY, BELIEVE YOU !
(心配しないで，自分を信じて!!)

ナコルル

「？？？ 何，今の？」
WHAT HAPPEN, NOW ?
(今，何が起こったの？)

ガルフォード

「NOT JUST NOR EVIL……不思議なヤツだな。」
WHAT A KIND OF MAN IS HE ?
(あいつは何者なんだ？)

橘右京



「……あなどれん……。」
……
(……。)

服部半蔵

「我が心眼をもってして正体が見えぬとは!?」
HOW MYSTERIOUS AND DUBIOUS THE GUY IS !
(正体不明の怪しいやつ！)

花諷院和狆

「はて？ 聞いた事のある声じゃったが？」
HAVE I SEEN HIM BEFORE ?
(やつは，どこかで見たような？)

シャルロット

「日本人か……。おかしなヤツだな。」
JAPANESE!?
(日本人か!?)

王虎

「静にしてあの覇気，あれぞ真の漢じゃ！」
THAT SPIRIT, HE IS NO ORDINALLY MAN.
(あの覇気，只者ではない。)

チャムチャム

「へんなひと！」
YOU'RE SO STRONG !
(へんなひと！)

中間デモ④ (11人を倒した直後)

天草四郎時貞

「我，人として目覚めたり！ 人を惑わす邪悪はけっしてゆるさぬ!!!」
I HAVE CHANGED... I CAN'T ALLOW EVIL.
(私は人として目覚めた。だから，人を滅ぼそうとする悪を許すわけにはいかないのだ。)

ボス

「狂魔王に逆らい人に力をかすおろか者。そこで現世の滅びの様でも見ておるがよい。」



YOU NOW AID PEOPLE... YOU BETRAYER ! WATCH THEM PERISH !
(魔王に逆らう裏切り者め！ そこで人間の滅びる様子を見ているがいい。)

中間デモ⑤ (12人を倒した直後)

覇王丸

「ここが魔界とやらか。魔王め，さぁ来い！」
I REACHED THE EVIL WORLD ! I'LL SHOW YOU THE SOUL OF SAMURAI !
(ついに魔界に着いた！ さぁ来やがれ!!) (サムライ魂を見せてやる!!)

ナコルル

「ものすごい邪気。でも，負けられない！」
TERRIBLE EVIL POWER, BUT, I CAN'T LOSE ! SPIRITS OF NATURE, GIVE ME YOUR POWER !
(すごい邪気，でも負けられない！) (大自然の精霊達よ力を貸して!!)

橘右京



「……やっと……みつけた……」
……FINALLY……I'VE FOUND IT OUT
……. …….
(……やっと……見つけた……)
(……。)

服部半蔵

「長い道のりだったが始まるぞ……真蔵。」
IT'S TIME TO SHOWDOWN, MY SON. GO BACK INTO THE DARKNESS !
(ついに始まるぞ，息子よ！) (闇へと帰るのだ！)

牙神幻十郎

「芝居はここまで。魔王とやら，殺す！」
THE EVIL KING, YOU SHOULD DISAPPEAR. I SAID YOU BEFORE, DIDN'T I ? PASS AWAY !
(魔王とやらには消えてもらおう。) (言ったはずだ，死ね!!)

花諷院和狆

「いやはや強力な邪気！ 南無阿弥陀仏!!」
SAVE US, MERCIFUL BUDDHA ! OH, BUDDHA !
(南無阿弥陀仏，南無阿弥陀仏～) (南無阿弥陀仏，南無阿弥陀仏……)

柳生十兵衛

「ううむ，強大な覇気。前の時よりも強い。」

IT'S WORSE THAN THE EVENT OF LAST TIME! I'LL MANNERD FELLOW, HERE I GO!
(これは！ 前回の事件以上だ!!) (失礼なやつ，行くぞ!!)

ガルフォード

「いくぞ，パピィ。これが最後の戦いだ！」
HERE WE GO POPPY, TIME TO SHOWDOWN! TASTE MY SWORD OF JUSTICE!
(いくぞ，パピィ。最後の決戦だ！) (正義の刃，受けてみよ!!)

シャルロット

「魔王アンブロジァ，今度こそ闇に消えよ！」
GET OUT OF MY SIGHT, THE EVIL KING! HA!
(魔王よ，今度こそ消えろ！) (ハ！)

不知火幻庵

「魔王？ ケッ！ 必ず殺しちゃるケ！」
THE EVIL KING? I'LL GET YOU AT ANY COST! SO I SAID I'M THE KING OF EVIL!
(魔王？ 絶対殺しちゃる！) (だから魔王はワシだって!!)

チャムチャム

「えらい事になッちゃッたよ～，パクパク～」
WOW! I'M SCARED! SHIT! YOU REALLY MAKE ME MAD!
(うわぁ～恐いよう～) (くそ～っ，腹の立つヤツだな～!!!)

ズィーガー

「いかなる相手も，我が忠誠心の前に無力だ！」
MY LOYALTY NEVER LOSE! NEVER MAKE A FOOL OF ME, DEMON! KILL YOU!
(我が忠誠心は負けない！) (愚弄するか，魔物よ。覚悟!!)

千両狂死郎

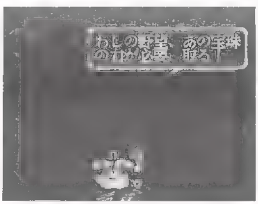
「いよいよ終演じゃあ！」
IT'S TIME TO THE FINAL ACT! I'M DYING TO DANCE A KABUKI WITH DEMON!
(いよいよ終幕じゃあ～) (魔王とカブキが舞えるとは，楽しみじゃ!!)

アースクェイク

「おっ，やっとお宝のお出ましだ，GFッ！」
TREASURE APPEARS AT LAST! DON'T DISTURB ME! GET OUT OF MY WAY!
(やっとお宝の登場だぜ!!) (邪魔だ邪魔だ，どけどけ～っ!!)

王虎

「わしの野望，あの宝珠の力が必要，取る！」
YOU DISTURB ME, I NEVER FORGIVE YOU! FEEL A GREAT POWER OF CHINA!
(わしの邪魔をしおって，許さん！) (中国3000年の怒り，受けてみよ!!!)



■ 試合前後メッセージ ■

※①～⑥の対応(英語メッセージは①②③⑥の4種類のみ)
①試合前メッセージ
②試合前メッセージ（同キャラ用）
③試合後メッセージ（斬り勝ち用）
④試合後メッセージ（斬り勝ち用）
⑤試合後メッセージ（素手勝ち／時間切れ勝ち用）
⑥試合後メッセージ（同キャラ用）

覇王丸

①「俺の名前は覇王丸。冥途の土産に覚えておきな！」
WOOW! I AM A CHAMPION, I WILL KILL ALL ENEMIES WITH MY SWORD!
(うおーす！ 俺様の強さは世界一，歯向かう奴は叩っ斬る!!)
②「そっくりさんのお出ましかい？ いいねぇ，手応えありそうだ!!」
WHAT? MY IMITATION!? YOU HAVE GUTS!
(ありゃ?! 俺の姿を真似るとはいい根性しているじゃねーか!!)
③「くああっ！ 強いねぇ，俺は!!!」
HOW WEAK YOU ARE! I MIGHT KILL YOU AS WELL AS "TOFU" WITH MY SWORD!
(なんて手応えの無い奴だよ！ 豆腐でも斬ってるほうがまだましだ!!)
④「ようぅし！ どうだい見事にキマったろ!? こん時ばかりは自分にほれるねぇ！」
⑤「いつまでもウロウロしてると，命の保障は出来ねぇぞ！ とっとと帰りな!!!」
⑥「なんだい，たったそれだけかい？ 見損なったぜ，そっくりさん！」
I SLAY MY IMITATION WITH MY SWORD TOGETHER WITH MT.FUJI!
(俺の真似なんかする奴ぁ，富士山もろともまっぷたつだ!!)

ガルフォード

①「刀を使う米人は珍しいかい？ 目は青くったってヤマトダマシイさ！」
HEY! DO YOU LIKE TO CHALLANGE MY AMERICAN NINJUTSU?
(へ～イ！アメリカ流忍術を受けてみるかい!!)
②「OH, YOU WANT A CONFRONTATION.(ああオレと対決したいんだな。) いつでも受けてたつよ！」
OH! YOU ALSO USE NINJUTSU? OK! LET'S FIGHT!
(おっ！ キミも忍術をつかうんだね。よしっ！ 勝負だ。)
③「罪を憎んで人は憎まず。正義のためにオレ達は戦う！ AN ALL I REALLY WANT IS PEACE.！(オレが本当に欲しいのは平和だけさ！)」
WEEL, I WAS NEARLY DEFEATED. EH, POPPY. "WOF WOF!"
(やれやれ，もう少しでやられるところだね，パピー？「ワンワン！」)
④「EVERYONE NEED LOVE.！(どんな人にも愛は必要だ！) DO YOU KNOW THAT IT'S TRUE?(その真実，キミはわかっているよね？) なっ，パピー!?」
⑤「見事なファイトだったな。THERE'S A HEAVEN

ABOVE YOU, BABY.（ベイビー，キミの頭上に天国が広がっているよ。）さらば！」
⑥「GET DOWN WITH YO' BADSELF.（自分の悪い面に始末をつけるんだ。）人生に迷いは禁物さ！」
EVEN IF YOU ARE LIKE ME, YOU ARE ONLY MY COPY. YOU CAN'T FIGHT AGAINST ME.
（姿は似ていても，しょせんコピーはコピー。相手にならないよ。）

ナコルル

①「やめなさい！ そんな邪気では勝てません！」
WHOEVER DEFILES THE NATURE SHALL FEEL MY WRATH!
（この地の自然を破壊する人は，天にかわっておしおきよ！）
②「アイヌの戦士はわたしだけ。入りくるなら死あるのみ!!!」
WAO, YOU ARE LIKE ME! BUT I'M STRONGER THAN YOU!
（まあ　そっくり！でも強さは私の方が上ね！）
③「……ごめんなさい。木々の悲鳴が聞こえる今は，まだ死ぬわけにはいかないんです。」
I MUST HURRY UP. THE WORLD IS BEING DESTROYED BY EVIL POWER!
（ぐずぐずしてはいられない。邪悪なものが世界を破壊していくわ！）
④「ママハハ，怪我はなかった？ え，わたし，ううん私は大丈夫。母さまと父さまがついているもの！」
⑤「急ごう，ママハハ！ こうしている間にも，ウェンカムイが人々を殺めてゆくわ。」
⑥「あなたは自分に負けたのよ。力ばかりが強さじゃないの。精神修行もしっかりね！」
POWER, SPEED AND BEAUTY. I HAVE DEFEATED YOU IN ALL WAY.
（強さ，素早さ，美しさ，全ては私の勝ちね！）

橘　右京

①「……。」
……….
（……。）
②「……お，同じ顔……。……う……美しい……。」
…..*RESEMBLE ME…..HANDSOME JUST I'VE THOUGHT……*
（……お，同じ顔……やはり，男前だな……）
③「……急がねば……なるまい……。」
…..*I…..WIN…..*
（……勝ったな……。）
④「あらかねの　よい闇染めしぬれ刀　右手のうたげに　さむし我胸」
⑤「つきくさの　ひがんにとどむ花一りん　誰が為にとぞあれ野をわたらん」
⑥「ぬばたまの　闇にうかぶる不知火の　かぼそきいのちの　あはれなりけり」
……*TO CUT A SAME FACE……….FEEL BAD…..*
（……同じ顔を……斬るのは……少し，虚しい……）

不知火幻庵

①「魔道トハ殺ス事ト見ツケタリ……なんちて，ンケケケケ！」
HE HE HE, I DRAG YOUR SOUL IN YHE EVIL WORLD.
（けけけけけっ，お前の魂はオレ様が魔界にひきずりこんでやる。）
②「ケ！ きたない服だケ。」
WHO IS THE REAL KING OF THE EVIL WORLD, LET'S HAVE IT OUR!
（オレとお前，どちらが魔界の王様か，勝負しよう！）
③「ワシの前に魔道はない。ワシの後ろに魔道は出来る。ンケケケケケ！」
DEAD, DEAD, YOU ARE DEAD! SERVE YOU RIGHT! HE HE HE!
（や～い　や～い　死んだ死んだ死んじまいやがった！ ザマ～ミロ，けけけけっ！）
④「ワシの心は魔道のもの。ヒトの悲鳴を懐かしむ。ンケケケケ！」
⑤「ひきょう者？ ケケっ！ 残酷？ ケケケケケっ!! も，もっと言ってくれい，もっと！」
⑥「ンケケケケケ！ おちた，落ちた，堕ちた！」
I'LL TAKE YOUR CLOTHES AND TALONS. OH, A PERFECT FIT!
（お前の服と武器は，オレが形見にもらっておくぞ。おっ，ピッタリのサイズだ！）

王虎

①「んどらああっ！ 邪魔するヤツはぶち殺してやるわい！」
YOU STAND AGAINST ME? WHAT A FOOLISH GUY!!
（このワシにたてつくとは大馬鹿者があぁ！）
②「ぶとらっ！ お前なぞ王家のツラ汚しじゃ，ひと思いに殺してやろう！」
IT'S BEEN A LONG TIME, BROTHER. LET'S FIGHT AND WIN HONOR!
（兄さん，久しぶりだな！ どちらが真の勇者か勝負だぜ!!）
③「阿呆がボケがばかがカスがぁ！ 死んでしまえぇ!!」
HOW FOOLISH, STUPID AND SILLY YOU ARE! GET AWAY, CHICKEN.
（阿呆が，馬鹿が，マヌケがぁ！ お前のような弱虫は，塵となって消えてしまえ!!!）
④「この世の一大事にチョロチョロしおって，ど阿呆め！つぶして喰うぞえ！」
⑤「んごら，うっとうしい！ 負けイヌのツラは見ているだけでヘドが出るわ！ 消滅せぇ!!!」
⑥「うんどれぇ!!!王家に迷いこんだ豚のクソめが！ 豚クソ！豚クソ！ 豚クソォ～～～！」
WEAK, WEAK, TOO WEAK! YOU HAVE BROUGHT SHAME ON OUR KINSMEN. GO TO HELL!
（弱い，弱い，弱すぎじゃ～！ お前など一族のツラよごしじゃ死ねぇ!!）

花諷院和狆

①「やめなされ！ お年寄りは大切にな。」
STOP! YOU SHOULD BE KIND TO THE AGED.
（やめなされ！ 年寄りは大切にするものじゃ。）
②「ワシももうろくしたかな？ や，ややややや，ワシと同じ顔!?」
I MAY BE NOT SO YOUNG, YOUR FACE LOOK LIKE MINE.
（わしも年かのー，同じ顔に見えるぞ。）
③「おおお　かわいそうにのぅ。南無阿弥陀仏，南無阿弥

王虎，和狆，ズィーガーの武器は打撃系のため，
斬り勝ち用のセリフ③④は表示されない。

陀仏……成仏しなされい。」
WHAT A NICE PERSON！ YOU KINDLY GIVE THE PALM TO SUCH A CROCK.
(なんと親切なお方じゃ，この年寄りに負けてくれるとは。)
④「おお，あぶないあぶない。若い人は乱暴じゃな。年寄りはもっと大切にせねばのぅ。」
⑤「この老いぼれに負けるとは！ いやいや，老人思いなことだて。」
⑥「ここここ，このば，罰当りめが！ このワシに化けるとは！ 仏が許そうと，ワシが許さん!!!」
YOU FOOL！ YOU HAVE IMITATED ME SO YOU HAVE SUCH A HARD TIME.
(馬鹿者が！ このワシに化けるからそんな目にあうのじゃ。)

シャルロット

①「目覚めた獅子の進撃，貴方ごときに止められはしない。」
TO PROTECT THE HONOR OF MY FAMILY, I'LL NEVER LOSE！
(私の一族の誇りにかけて，決して負けられない！)
②「その服，その剣，その姿！ 今すぐやめていただきたい!!」
YOU IMITATE MY DISTINGUISHED FAMILY. I NEVER FORGIVE YOU.
(伝統ある我が一族を真似るとは！ 許せない！)
③「邪悪なものが世を滅ぼそうとしている時に，貴方の相手をしている暇はない!!」
IN FRANCE, THERE'S NO IMPOLITE PERSON LIKE YOU！ IT'S REASONABLE I WIN!!
(私の祖国フランスには，あなたのような無礼な人はいない！ 勝って当然です！)
④「ハ！ 弱すぎる!!」
⑤「ハ！ 相手にならんな!!」
⑥「しょせん偽者は偽者，本物の力には及びもしないようだ。ハ！」
PROTECTING THE PRIDE OF MY FAMILY MEANS ALL TO ME!!
(我が一族の誇りは，私が必ず守ります。それが私のすべてなのだから!!)

牙神幻十郎

①「殺す！」
KILL YOU!!
(殺す！)
②「世にふたりはいらん。殺す！」
WE DON'T NEED THE SAME TWO MEN IN THE WORLD！
(世に二人はいらん。殺す！)
③「そんな甘い考えで，この災厄の世は生きられまい。だから俺が殺してやった。」
I'LL BE NEVER BEATEN BY ANYBODY WHO LIVES IN CONFORT, LIKE YOU.
(平和に生きている様な奴に，この俺は負けん！)
④「その笑顔，斬らずにはおれんな。」
⑤「お前らの望みはなんだ。金か？ 権力か？ 笑顔！ 平和！ ……くだらんな。」
⑥「……つまらぬものを斬ったな。」
YOU CAN IMITATE MY LOOKS. BUT CAN NEVER IMITATE ALL OF MYSELF.
(姿形だけでは，この俺の真似にはならんぞ。)

ズィーガー

①「鉄拳にこめた，陛下への忠誠と騎士道精神，受けてみまえ！」
GIVE YOU MY KNOCK FOR JUSTICE！
(この正義の鉄拳，受けてみろ。)
②「お互い，騎士として信念ある戦いを望むよ。」
WE ARE KNIGHTS EACH OTHER. LET'S FIGHT FAIR AND SQUARE！
(お互い騎士同士，正々堂々戦おう。)
③「無駄な怒りは敗北を意味する。相手を見ろ，相手を知れ。憎まず，愛する事こそ真の強さだ！」
DON'T BE HATEFUL EACH OTHER. LOVE IS THE BEST STRENGTH.
(人を憎んではいけない，愛する事こそ真の強さだ。)
④「どのような相手も砕き倒すこの鉄拳だが，災いなす魔を倒す事ができんとは……情けない!!!」
⑤「帰りたまえ。君にも故国はあるだろう？」
⑥「君は君の守るべきものの為に戦い，私は私の信じるものの為に進む。共に正しく，美しい事だ。」
GREAT MATCH. I'LL NEVER FORGET THAT FIGHT.
(あなたの様な騎士と戦えた事は，一生忘れないであろう。)

アースクェイク

①「おめー，ちったあ肉つけなよ！」
HE HE HE HE HE, AREN'T YOU SKINNY!?
(うひひひひっ，お前少し痩せすぎだぜ！)
②「おめーはどうも暑苦しくっていけねーなぁ。え，デブちゃんよ！」
HE HE HE HE HE, YOU'D BETTER ON A DIET！
(うひひひひっ，お前少しくらいダイエットしろよ！)
③「人を憎んで罪を憎まず。お宝のためにオレ達は戦う！ ナーンチャッテよ，GFFFFっ！」
GOSH！ I'VE MADE IT MINCEMEAT！ HE HE HE HE HE！
(いけねぇ，ミンチ肉にしてしまったぜ。うひひひひっ！)
④「宝の「夕」ってどうかくの？あ，こーしてあーしてそーかくの！ GFFFっ，楽しい〜っ！」
⑤「オレが憎いだろうなぁ，あ？ 殺したいだろうなあぁ，ああん？ ぎゃはははははは！」
⑥「なんてみっともないボディーだ。ニンジャたるものビシッとしよーぜビシッと，ぬはははははは！」
SO I SAID YOU SHOULD'VE BEEN ON A DIET！ HE HE HE HE HE！
(だからダイエットしろって言ったのによ〜うひひひひっ！)

柳生十兵衛

①「我が新奥義，見切れるか！ うはははははははは!!!」
CAN YOU BEAR TO MY FATAL ATTACK？
(ワシの命をかけた一撃が，お前にうけきれるか？)
②「おや？ いつぞやもわしに似ておる者がいたが。お主も柳生か？」
OH！ I HAVE NOT KNOWN THAT I HAVE A BROTHER.
(はて？ ワシに兄弟がおったとは知らなかったぞ。)
③「生あるものは必ず滅し，形あるものは，必ずくだけん！ ……許せよ。」
ALL CREATURE WILL DIE AND ALL THE THINGS WILL BE

BROKEN. THAT'S THE LAW OF SAMURAI.
(生きるものはいつかは滅び，形あるものは必ず壊れる。これが侍の掟だ。)
④「真なる魔はどこじゃ!! 世間を騒がせし元凶，必ずこのワシが成敗してくれる。」
⑤「うむ，気に入ったぞ！ そっこく新陰流に入門せい。まずはまき割り100本から!!!」
⑥「おぬしも柳生が姓か……。どうやら我が血族，皆地獄への一本道を歩いていると見える。」
IF YOU ARE RELATED TO MY FAMILY, BEHAVE LIKE A SAMURAI!
(お前も，ワシの一族なら，侍として恥ずかしくないようにしろ！)

服部半蔵

①「おぬし，死相が見えるぞ。」
I CAN LOOK YOUR DESTINY OF DEATH ON YOUR FACE.
(お前，顔に死の運命が現われているぞ。)
②「ん，あやかしか!? 正体を見せい!!!」
SAME WITH ME! WHAT KIND OF MAGIC MADE YOU!?
(同じ姿とは！ おのれ妖怪変化の仕業か！)
③「拙者，六道四生を順逆に生きる。我が心の怒りは，地獄の業火より熱く燃えているのだ。」
TO HEAVEN OR TO HELL, ANYTHING IS DECIDED BY DESTINY.
(天国に行くか，地獄に落ちるか，全ては運命だ。)
④「二河白道を歩む我が悲願。果たしてかなうのはいつの日ぞ。……真蔵よ!!」
⑤「そうか，御主も知らぬか……。真蔵，そなたの魂はこの父が必ず開放してやろうぞ！」
⑥「あやかしは，死に殉ぜよ。」
BOTH YOU AND I LIVE AS NINJA. YOU SHOULD ALWAYS BE READY FOR DEATH.
(私もお前も，共に忍者の道を生きるもの。覚悟は出来ていただろう。)

千両狂死郎

①「そなたの血，降らせてみせまする。狂死郎歌舞伎，始い〜ま〜りィ!!」
GO THROUGH THE BEAUTY OF REAL "KABUKI" BY YOUR DEATH!
(日本カブキの美しさ，死をもって味わうがよい！)
②「わしをマネたか!? 無理じゃ無理じゃ，まだ無理じゃ！」
YOU CAN'T BEHAVE LIKE ME EVEN IF YOU IMITATE MY COSTUME.
(姿ばかりをマネしたところで，ワシのようには舞えはしない。)
③「あっぱれあっぱれ，見事な血肉〜。生まれ変わったあかつきは，も一度わしと舞ってくれい！」
FIGHT LIKE DANCE, AND WIN. THAT'S THE SOUL OF "KABUKI"!
(舞い踊るように斬り，そして勝つ。これがカブキの魂じゃ!!)
④「まったく最近ど〜なっとる？ 邪気に染まった者ばかり。」
⑤「そなたごときに負けたのでは，父より受けしこの名前，狂死郎めが泣きまする。」
⑥「だから無理だといったじゃろ？ 生まれかわり死にかわり，九生過ぎてもたぶん，無理。」
WHAT A DEPLORABLE KABUKI! COMMIT "HARAKIRI"!!
(なんじゃその情けないカブキは！ 本当ならばハラキリじゃ!!)

チャムチャム

①「えいやッと！ 頑張って闘うぞー，パクパク！」
LET'S KICK SOME BUTT!!
(ヨーシ！ 頑張って戦うぞー。)
②「あッ，あの人もブーメランだ！ ボク，はッきり言って自信ないよ〜」
YOU ARE A GIRL TOO, HOWEVER, I WILL BEAT YOU.
(同じ女の子だからって，負けないゾっ！)
③「この人も「黒い神」に惑わされていたみたいだね，パクパク。帰っておじいちゃんに相談だー！」
AAAAH! IT WAS SCARRY.
(えーん，恐かったよー。)
④「え〜ン，怖かったよ〜。」
⑤「村の決まりだからッて，ボクには荷が重いよ〜。誰か代わってくれないかな〜。」
⑥「怖かった〜。やなンだよブーメラン同士の戦いッて。ぶるるッ，震えが止まらないよ〜」
OH MY GOD! HOW DANGEROUS A BOOMERANG IS!
(あー恐かった，ブーメランて，とっても危ないんだねー。)

韓国バージョンについて

ネオジオが世界各地で活躍している以上，韓国バージョンの『真サムスピ』というのも存在する。そのメッセージ関係は，基本的に英語バージョンと同じものが使用されているが，一部，韓国バージョン用に変更されているものがあるのだ。それが右の5種類(本当はもうひとつあるけど)。くらべてみればわかると思うが，韓国バージョンでは，「SAMURAI」とか「MT.FUJI」「HARAKIRI」といった，日本的な固有名詞がすべてカットor変更されている。

[戦闘後メッセージ]	覇王丸	⑥*I SLAY MY IMITATION WITH MY SWORD.*
	千両　狂死郎	⑥*WHAT A DEPLORABLE "KABUKI"!*
	柳生　十兵衛	③*ALL CREATURE WILL DIE AND ALL THE THINGS WILL BE BROKEN. THAT'S THE LAW OF SAULABI.* ⑥*IF YOU ARE RELATED TO MY FAMILY, BEHAVE LIKE A SAULABI.*
[中間デモ⑤]	覇王丸	*I REACHED THE EVIL WORLD! I'LL SHOW YOU THE SOUL OF SAURABI.*

「フロント表示」日・英・スペイン語対応表



「フロント表示」という聞き慣れない言葉は，「いざ尋常に」のように，アイ・キャッチっぽく表示されるデザイン文字のことを指す。『真サムスピ』で用意されているのは，日本語，英語，スペイン語の3パターン。そのすべてを紹介しよう。

日本文	英語文	スペイン語文
いざ尋常に	EN GARDE	JUEGO FAVORABLE
一本目	DUEL 1	DUELO 1
二本目	DUEL 2	DUELO 2
三本目	DUEL 3	DUELO 3
最終戦	FINAL DUEL	DUELO FINAL
勝負！	BEGIN	INICIO
一本！	VICTORY	VICTORIA
勝負あり	VICTORY	VICTORIA
お見事！	WELL DONE	ANIMO
引き分け	DRAW	SACAR ESPADA
相討ち	DOUBLE FATALITY	FATARIDAD DOBLE
時間切れ	TIME'S UP	TERMINADO
完勝	PERFECT	VICTORIA PERFECTA
試合終了	DUEL FINISHED	DUELO TERMINADO
命中率	HITTING PERCENT	PORCENTAJE DE GOLPES
合計	TOTAL	TOTAL
報奨金	BONUS	BONOS
～対～	VS	※英語バージョンと，同じものを使用
挑戦者あり！	HERE COMES CHALLENGER	〃
挑戦者求む	WAIT A CHALLENGER	〃
挑戦お断わり	NO CHALLENGER IS ACCEPTABLE	〃
～人抜き	WIN	〃
蝦夷・夏	NORTHERN COUNTRY SUMMER	〃
骸流島・夕の刻	THE GAIRYU ISLE EVENING	〃
骸流島・宵の刻	THE GAIRYU ISLE NIGHT	〃
テキサス・パシフィック鉄道	TEXAS PACIFIC RAILWAY	〃
陸奥・初冬	BAMBOOS EARLY WINTER	〃
鬼哭島・材料待ち	DEVIL'S ISLAND DINNER	〃
出羽・落日	BATTLEFIELD THE SUNSET	〃
グリーンヘル・湿原帯	GREENHELL ISLAND MARSH	〃
江戸・狂死郎千本桜	EDO THE KABUKI STAGE	〃
サンフランシスコ・PM12：00	SAN FRANCISCO NOON	〃
ヴェルサイユ・マルスの間	PARIS THE VERSAILLES PALACE	〃
西安・威陽寺	CHINA XIAN	〃
三方ヶ原・葉月	SUSUKIGAHARA FIELD NOVEMBER	〃
飛騨・枯華院	TEMPLE MIST	〃
プロシア王国・鋼鉄騎士団	THE PROSIA KINGDOM NIGHTS	〃
恐山・魔界降臨	OSOREZAN HELL	〃
ヒマラヤ・標高8848m	HIMALAYA TOP OF THE MOUNTAIN	〃

Voice Collection

みなさんは『真サムスピ』のキャラクターたちが何としゃべっているのかわからずに，眠れぬ日々を過ごしたことはないだろうか。ズィーガーの「はい出番です」「う～んラブリィ」，ナコルルの「待ち娘」，チャムチャムの「パタリロふりかけ」……。いま，そのすべての謎が解き明かされようとしている。ボイスデータを一挙に掲載だ！

（※本データ表は開発途中バージョンのものであるため，ゲーム中の音声とは微妙に異なる場合があります）

覇王丸

セリフ	アクション
旋風烈斬！	奥義　旋風裂斬
旋風ってね！	奥偽　旋風烈斬
弧月斬！	奥義　弧月斬
おっしゃああ！	奥義　烈震斬
天覇封神斬	天覇封神斬
これでもくらいなっ！	天覇凄煌斬
はッ！	勝利時
ふん！	〃
よゥし	〃
どうした　どうした	〃
うめぇ～	挑発
頭きたぜ	怒り頂点ポーズ
りゃあ！	攻撃時
りゃ！	〃
とりゃ！	〃
どりゃあ！	〃
どりゃあぁ！	〃
うっ！	食らい時
うぉっ！	〃
ぐっ！	〃
野郎っ！	〃
ぐえぇ！	〃
チクショオオ～！	負け
わッはッはッはッは！	〃
かかってこい！	スタート時
行くぞ！	キャラクター選択時
こわっぱめが！	挑発
許さんぞ！	怒り頂点ポーズ
や！	攻撃時
とぅ！	〃
たあッ！	〃
どうじゃ！	〃
たわけっ！	〃
うわっ！	食らい時
うぁっ！	〃
ぐぁぁ！	〃
ああっ！	〃
まだまだっ！！	〃
うおおっっ！	〃
馬鹿なッ！	負け
ぬかったわ～ッ	〃

柳生十兵衛

セリフ	アクション
どうじゃーっ！	柳生　心眼刀
ほうっ　ひよっこめが！	柳生　心眼刀ヒット時
八相発破ーっ！	八相発破
水月刀	喝咄　水月刀
絶	絶　水月刀
精進が足りん！	勝利時
出直せい！	〃

ナコルル

セリフ	アクション
アンヌムツベ	アンヌムツベ
レラムツベ	レラムツベ
カムイムツベ	カムイムツベ
カムイリㇺセ	カムイリㇺセ
ママハハっ！	アムベヤトロ
やっ！	ママハハに捕まる
トゥルルルル～	ママハハを呼ぶ
アペフチカムイリㇺセ！	アペフチカムイリㇺセ
行ってママハハッ！	イルスカヤトロリㇺセ
大自然のおしおきです！	勝利時
怪我はない？ママハハ	〃
よしっ！	〃
ふーよかった	〃
いこう，ママハハ！	キャラクター選択時
もう許せない！	怒り頂点ポーズ

はっ！　！	攻撃時
とうっ！！	〃
やあっ！っ	〃
とぅー！っ	〃
やあぁ！	〃
あっっ！	食らい時
うっっ！	〃
うっ！	〃
痛っ！	〃
あぁ！	〃
きゃああああ～	負け

服部半蔵

爆炎龍	忍法　爆炎龍
モズ落とし！	モズ落とし
滅せよ！	〃
臨！	忍法　影分身
天魔覆滅	忍法　天魔覆滅
フッフッフッ	勝利時
数奇将星我にあり！	〃
フッ，来い！	挑発
怒り頂点なり！	怒り頂点ポーズ
ふんっ！	攻撃時
はぁ！	〃
てぃ！	〃
えいっ！	〃
はぁーっ！	〃
はっ！	食らい時
あっ！	〃
うっ！	〃
あっっ！	〃
がっっ！	〃
不覚！	負け
すまぬ，真蔵！	〃

ガルフォード

PLASMA BLADE！	プラズマブレード
STRIKE HEADS！	ストライクヘッズ
GO PAPY！	パピーの攻撃時
MEGA ATTACK！	メガストライクドッグ
GO GO GO！	〃
HEY PAPY！	勝利時
YEA！	〃

アリガト！	〃
チッチッチッ	挑発
フウン	〃
オオオー！	怒り頂点ポーズ
ヘヤ！	攻撃時
ハッ！	〃
ヘヤッ！	〃
トアァッ！	〃
ウッ！	食らい時
アッ！　！	〃
アッッ！　ッ！	〃
NOッ！　チッ！	〃
アウチッ！	〃
NO～～～！！	負け

王虎

どりゃぁぁぁ～！	気功旋風撃
ニ～！	気功大撲殺
スー！	〃
ガー！	〃
ハイーッ！	キャラクター選択時
ハッハッハッ！	勝利時
ウン，ハオバ	〃
ウッハ！	〃（未使用）
ハイーッ！　ハッ！	怒り頂点ポーズ
うおお～！	〃（未使用）
ハッ！	攻撃時
ティッ！	〃
デャッ！	〃
アアッ！	〃
セイッ！	〃
ウッッ！	食らい時
ウーッ！	〃
ウオッ！	〃
ンガッ！	〃
アイヤッ！	〃
ングワアア～！	負け

橘　右京

ツバメ返し！	秘剣　つばめ返し
トゥ！　ハッハッ！	秘剣　ささめゆき
ツバメ六連！	ツバメ六連
ふっ！	未使用

ん？	未使用
御免！	未使用
ごほっごほっ	勝利時
うむ	未使用
許さん！	怒り頂点ポーズ
フンッ！	攻撃時
はっっ！	〃
はっ！	〃
ふっっ！	〃
ごほっ！	食らい時
げふっ！	〃
ごえっ！	〃
うっっ！	〃
あ～！	〃
あああ～っ！	負け

千両狂死郎

あ，跳尾獅子！	跳尾獅子
あ，回天曲舞！	回天曲舞
あ，そぅれ！	風裂扇
血肉の炎～！	荒事師　狂死郎"血肉の舞"
あ，天罰なりィ～	勝利時
イヨ，討ちとったりィ～	〃
あ，べろ～ん	スタート時
うぬぬ～	怒り頂点ポーズ
はっ！	攻撃時
はぁっ！	〃
あ　はいっ！	〃
いよっ！	〃
それっ！	〃
おおっ！	食らい時
いっ！	〃
なんと！	〃
だめぇ！	〃
んぁ！	〃
いてぇ！	〃
無念なりぃ～！	負け

不知火幻庵

ンケケケケケッ！	肉転突き
死ねー！	幻庵　うつせみ脱皮
ほれっ！	爪つまみ
けけっ！	M.D.C

んにゃっはっはっはっ	勝利時
よぅし！	〃
殺しちゃる～！	怒り頂点ポーズ
ケロッ！	攻撃時
ギャッ！	〃
エッ！	〃
フッッ！	食らい時
んっっ！	〃
エッッ！	〃
ンォッ！	〃
ギャア！	〃
あざみ～っ！	負け

アースクェイク

ウフン！	未使用
ウッヒヒー！！	勝利時
ヒャッホー！	キャラクター選択時
ンオオー！	怒り頂点ポーズ
アウウ！	アースガッデム
ハウウウウ！	挑発
フゥン！	攻撃時
ン！	〃
ンハ！	〃
ウヒー！	〃
ウーオ！	食らい時
ンォー！	〃
ホーゥ！	〃
オゥ！	〃
アウチッ！	〃
ウオオアーッ！	負け

シャルロット

パワーグラディション！	パワーグラデーション
スプラッシュファーント！	スプラッシュファーント
トライスラッシュ！	トライスラッシュ
スプラッシュグラデイション！	スプラッシュグラデイション
ハハハ～ン！	勝利時
チュ！	〃
ウフフフフフ	〃
オ・ルヴォアール！	〃　（「さようなら」の意味）
アローン！	挑発　（「きなさい」の意味）
クゥー！	怒り頂点ポーズ
ヤ！	攻撃時

ハ！	〃
フン！	〃
タァ！	〃
ター！	〃
ウンッ！	食らい時
ウッ！	〃
アッ！	〃
アアッ！	〃
アハッッ！	〃
ウオアアーッ！	負け

花諷院和狆

どっこいしょ！	支杖螺旋脚
ほらさ！	縛鎖杖撃
ほいさっ！	未使用
雷符ッ！	式神霊符・雷
炎符ッ！	式神霊符・炎
乱心せいっ！	心乱呪符
臨終来迎ーッ！	仁王符霊殺
ふぉふぉふぉ	勝利時
ぱ〜っ	〃
ん〜いてててて	〃
くしゅん！	挑発
儂を怒らせおって！	怒り頂点ポーズ
ほれ	攻撃時
ほわ	〃
てぃ！	〃
どうじゃ！	〃
うーっ！	食らい時
ありゃ！	〃
ひきぃー！	〃
あいたたた！	〃
あんれまぁー！	〃
罰当たりなぁ！	〃
んが，腰ぬけたぁ！	〃
南無阿弥陀仏〜ッ！	負け

牙神幻十郎

ひとつ！	三連殺・牙
ふたつ！	三連殺・角
みっつ！	三連殺・燐
よっつ！	五光斬
いつつ！	五光斬
猪鹿蝶ォ！	三連殺ヒット時
五光ッ！	五光斬
光翼刃ッ！	桐覇　光翼刃
散れィ！	桜華斬
身の程知らずが！	勝利時
阿呆が！	〃
・・・ん？	〃
ふーっ	〃
それだけか？	挑発
もう，殺す！	怒り頂点ポーズ
とりゃあ！	攻撃時
りゃー！	〃
でゃあー！	〃
とぁー！	〃
はぁー！	〃
がっ！	食らい時
あ゛っっ！	〃
あ゛っ！	〃
あうっ！	〃
やるな！	〃
貴様などに屈するとはァ	負け

ナインハルト・ズィーガー

ダー！	ブリッツ・イェーガー
ダ！	ヴルカーン・ヴァイネン
ディッヒ　ファンゲン！	ヴォルフ・ファンゲン
オペラツィオン　ティーガー！	オペラツィオンティーガー
アハ　ゴット！	挑発　（「おやおや」の意味）
エンデ！	〃　（「これで最後だ」の意味）
グード！	勝利時（「グッド」のドイツ語読み）
グーテ　ナハト	〃　（「おやすみ」の意味）
ハ！	〃
ウオオリャアアア！	怒り頂点ポーズ
フ！	攻撃時
ダ！	〃
フン！	〃
ダァ！	〃
バァァー！	〃
ウッハ！	食らい時
アウッ！	〃
アッッ！	〃
ゴウッ！	〃
アッ！	〃

ウングラオプリヒ！	負け（「信じられん」の意味）

チャムチャム

えいっ！	とびひっかき
この	〃
このう！	〃
行けッ，パクパク	パクパク・デオス
パクパク，やっちゃえ！	ムーラ・パクパク
行くぞ！	メタモアニマルアタック
どうだッ！	投げ
ジャンポ！	ジャンプ時
ウン，わかった	勝利時
ん？	〃
もう怒ったゾ！	怒り頂点ポーズ
ふああ〜っ	挑発
パクパク	パクパク行動時
や！	攻撃時
は！	〃
だぁっ！	〃
それっ！	〃
どうだっ！	〃
ニャオッ！	〃
あっ！	食らい時
ううっ！	〃
うっ！	〃
きゃあっ！	〃
ネタリロクワカケ	負け

黒子

いよっ！	未使用
いざ尋常に	試合開始時
勝負！	〃
一本目	一本目
二本目	二本目
三本目	三本目
最終戦	最終戦
一本！	どちらかの勝利時
勝負あり！	勝負が決まったとき
お見事！	パーフェクト勝ち
相打ちです！	相打ち
時間切れです！	時間切れ
挑戦者あり!!	乱入されたとき

旧・真サムスピ声優完全対応表

ファン必見

最後に，ゲームの音声を担当した声優を紹介しよう。ポイントは，アイドルの千葉麗子やナレーターの小林清志が参加していることと，一部のキャラは前作とちがう人が声をあてていることだ。彼ら声優の多くは『龍虎の拳』や『KOF'94』の音声も担当しているぞ。

	サムライスピリッツ	真サムライスピリッツ
覇王丸	臼井　雅基	臼井　雅基
ナコルル	生駒　治美	生駒　治美
服部　半蔵	臼井　雅基	新居　利光
ガルフォード	稲毛　一弘	稲毛　一弘
王虎	坂井　貴行	西村　寿一
橘　右京	矢野　栄路	矢野　栄路
千両　狂死郎	稲毛　一弘	前塚　厚志
不知火　幻庵	矢野　栄路	矢野　栄路
タムタム	稲毛　一弘	────
アースクェイク	臼井　雅基	臼井　雅基
柳生　十兵衛	坂井　貴行	小林　清志
シャルロット	生駒　治美	生駒　治美
牙神　幻十郎	────	コング桑田
チャムチャム	────	千葉　麗子
パクパク	────	池田　賢司
ナインハルト・ズィーガー	────	コング桑田
花諷院　和狆	────	前塚　厚志
天草四郎　時貞	矢野　栄路	────
？？？	────	生駒　治美
黒子	臼井　雅基	矢野　栄路
ナレーション	坂井　貴行	小林　清志



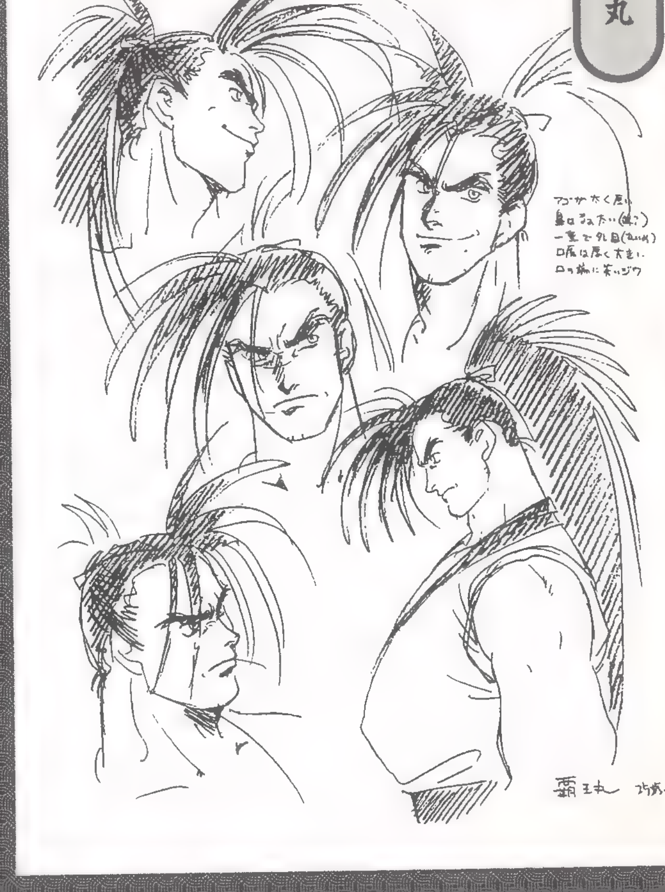
▲ナコルル担当の生駒治美さん

完全保存版

The Art of 真侍魂

「真サムスピ」のキャラクターたちを描いたイラストには、さまざまなものがあるが、このコーナーでは、ポスター等を制作するために描かれた設定画を紹介しよう。なお下巻には、全キャラのさらに新しいカラーイラストも掲載予定。そちらもお楽しみに。

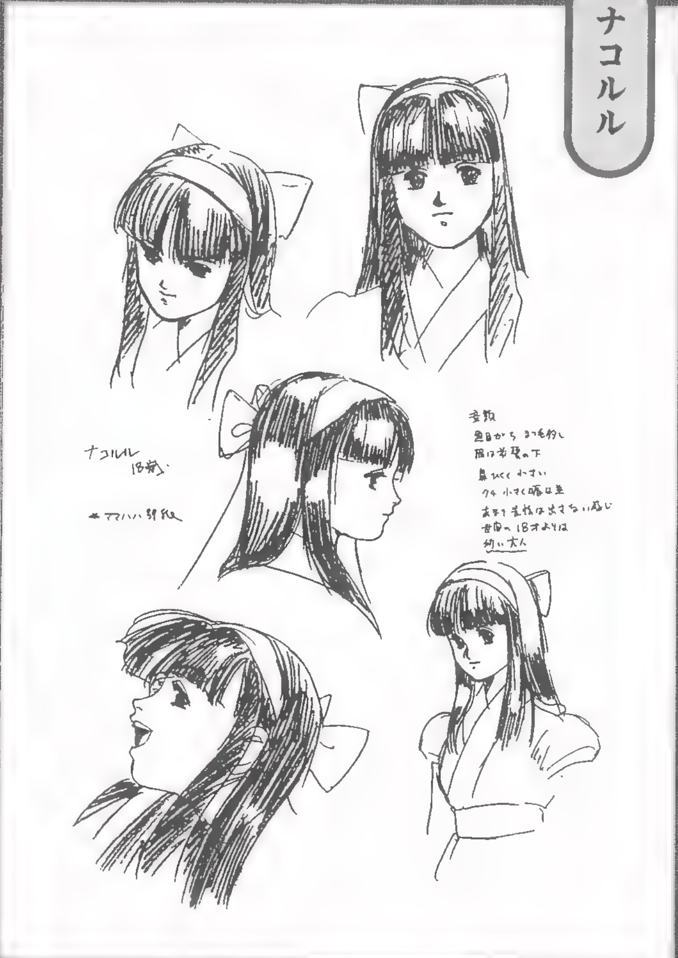
覇王丸



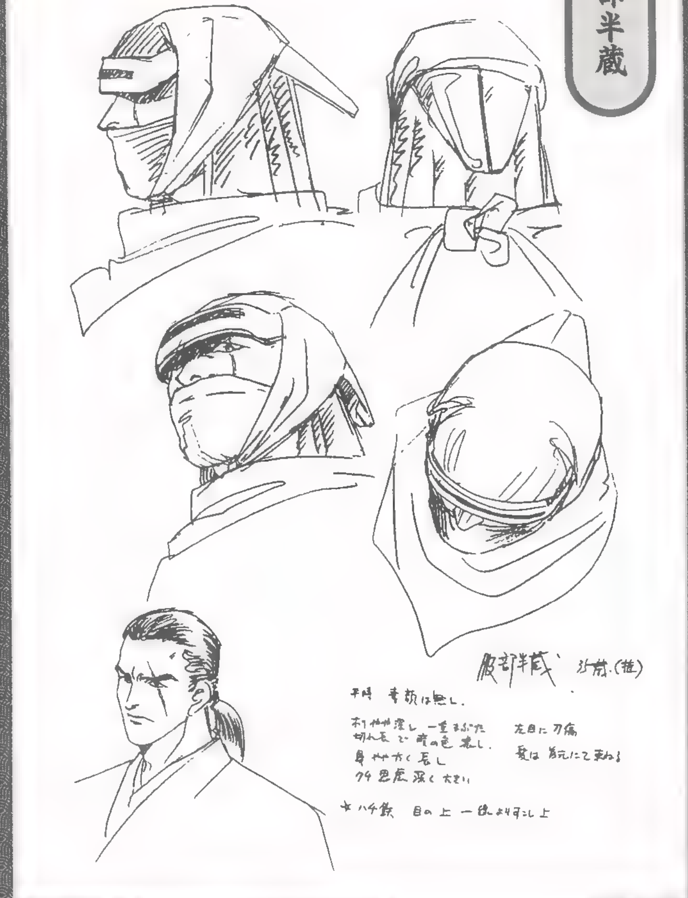
ママハハ


後頭部の逆羽が特徴

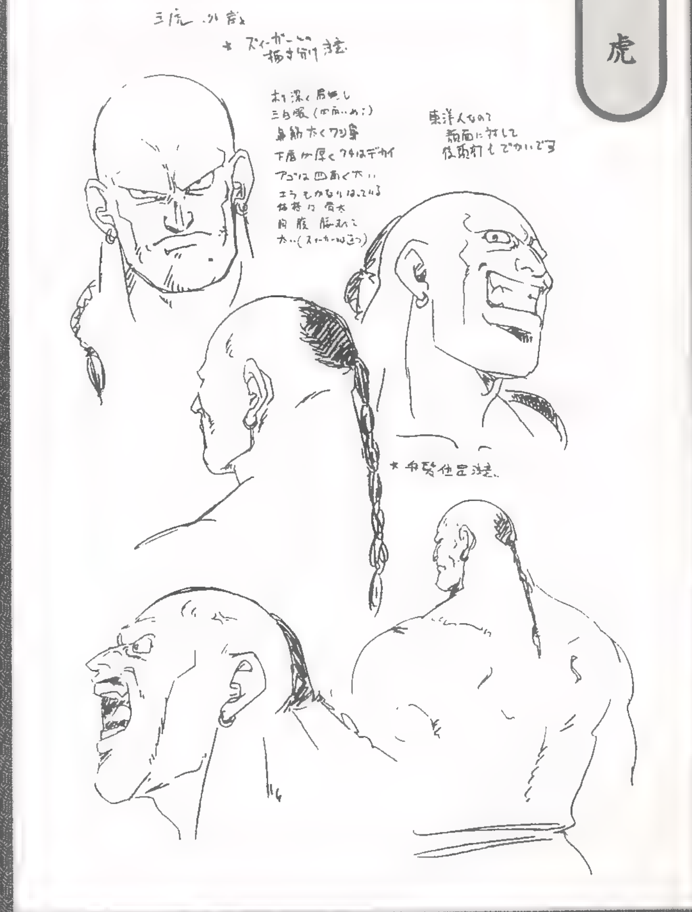
ナコルル


容貌
黒目がち まつ毛多し
眉は前髪の下
鼻ひくく小さい
クチ小さく唇は薄
あまり表情は出さない感じ
世間の18才よりは
幼い大人
ナコルル 18歳。

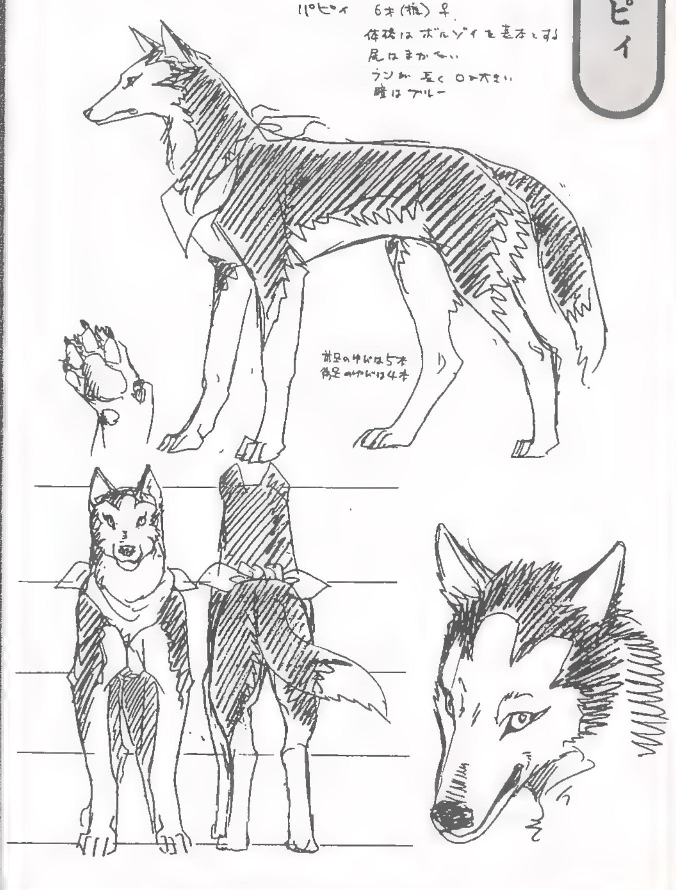
服部半蔵


服部半蔵
平時 素顔は無し。
左目に刀傷
★ ハチ鉄 目の上 一線よりすこし上

王虎


★ 描き分け注意
ホリ深く眉無し
鼻筋太くワシ鼻
下唇が厚くクチはデカイ
アゴは四角く太い
東洋人なので
顔面に対して
体格もでかいです
★ 弁髪位置注意

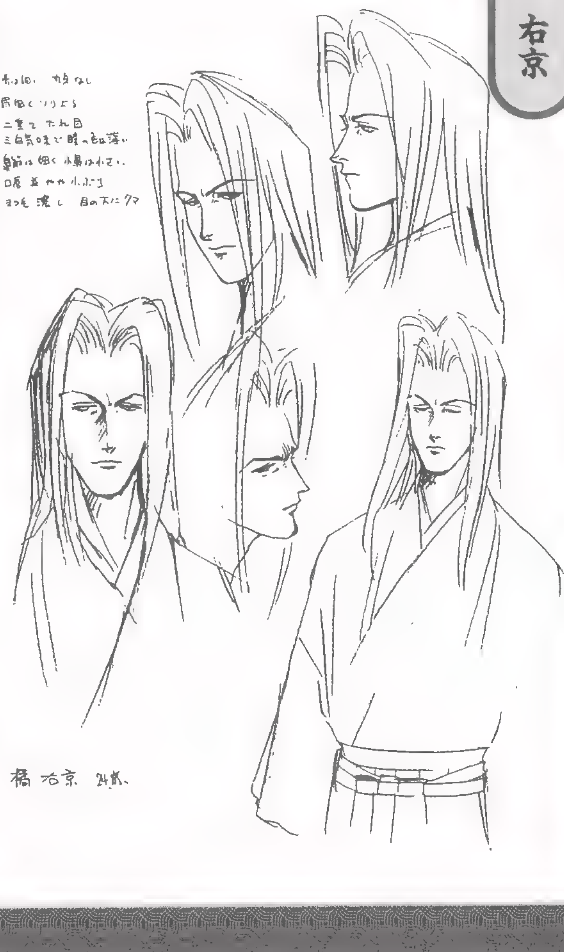
パピィ


パピィ 6才(推) ♀
体格はボルゾイを基本とする
尾はまかない
ランが長く口が大きい
瞳はブルー
前足のゆびは5本
後足のゆびは4本

ガルフォード


Galford 21歳
細くしなやかなスプリンター
全体に小作りのface
目も心もち小さめ
眉は細くキリッと上がる
くの字まゆ!!
まつ毛短いか少い?
鼻筋は細く女みたい
ふわふわの金髪(ややプラチナ)
ストレートヘア
※パピィは別紙。

橘 右京


二重で たれ目
鼻筋は細く 小鼻は小さい。
まつ毛 濃し 目の下にクマ
橘右京 24歳、

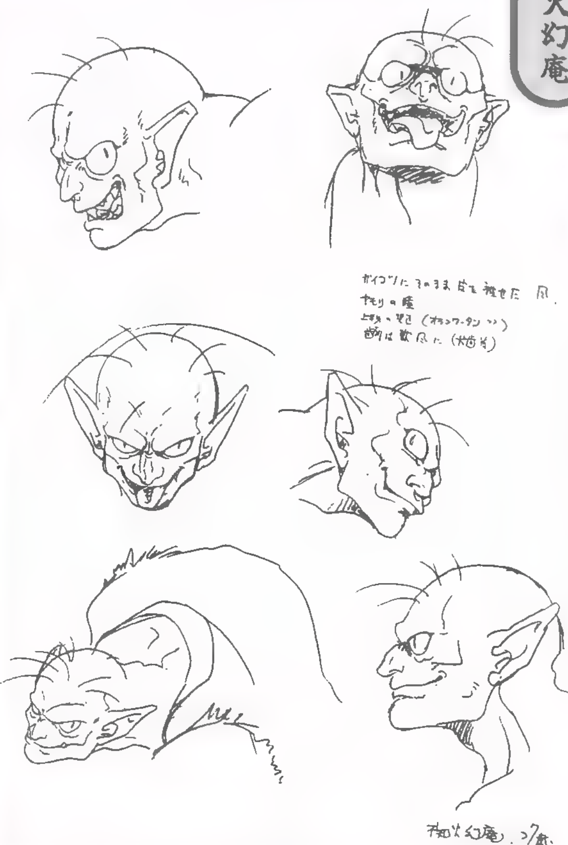
千両狂死郎


千両狂死郎 31歳
目は ギョロと大きい
(素顔は男前)
カツラのボリュームを多めに!!

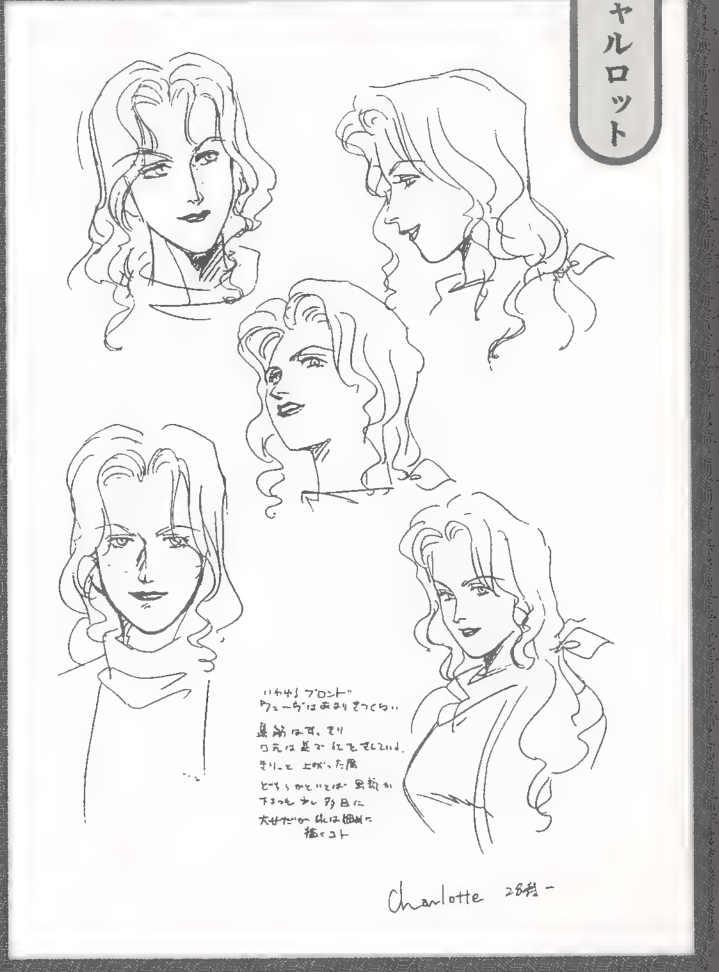
アースクエイク



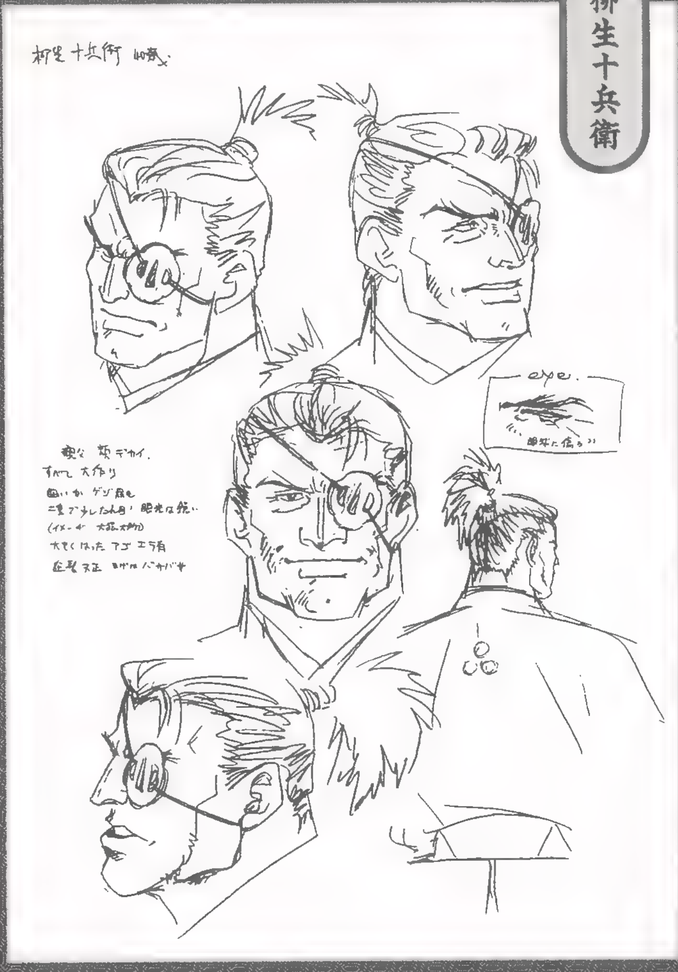
不知火幻庵



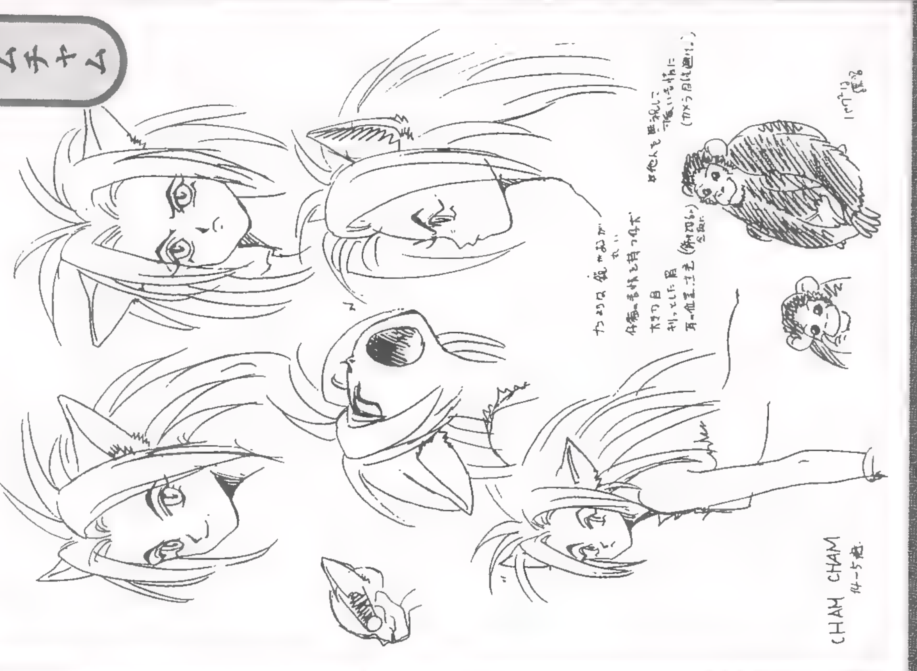
シャルロット



柳生十兵衛



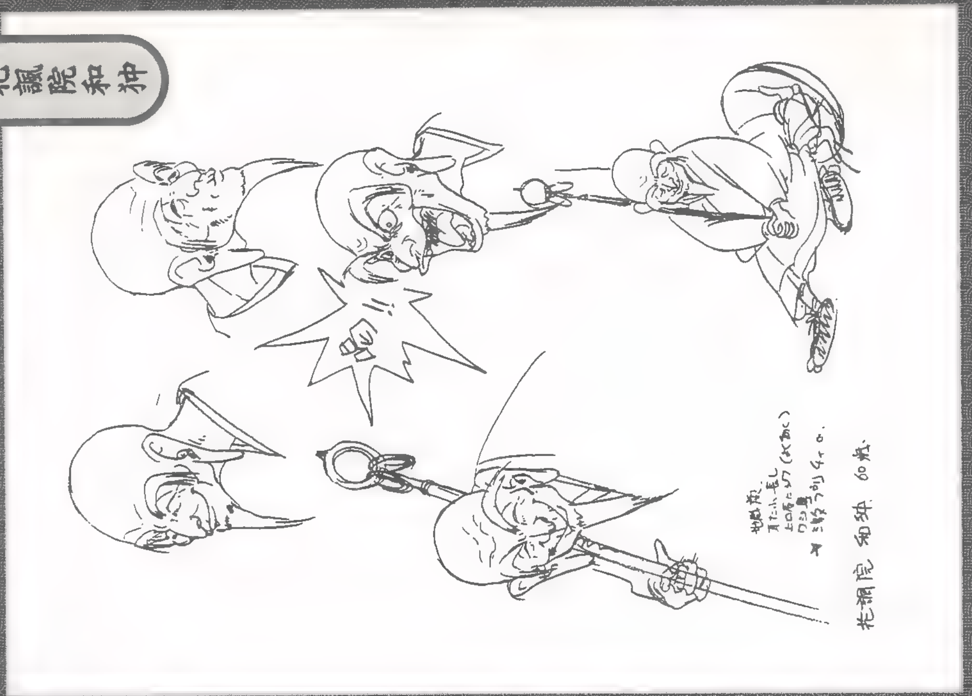
チャムチャム



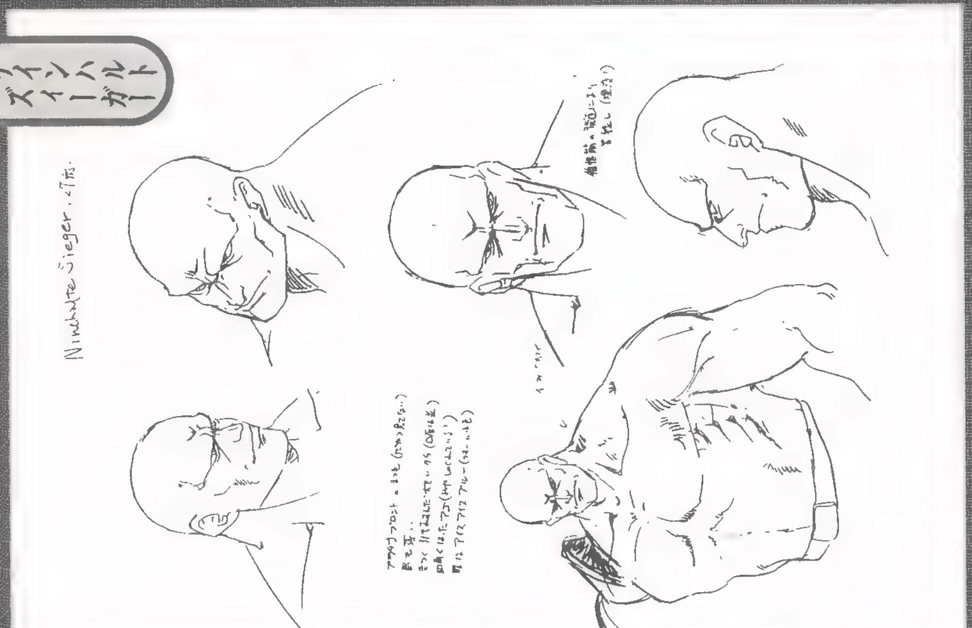
牙神幻十郎



花諷院和狆



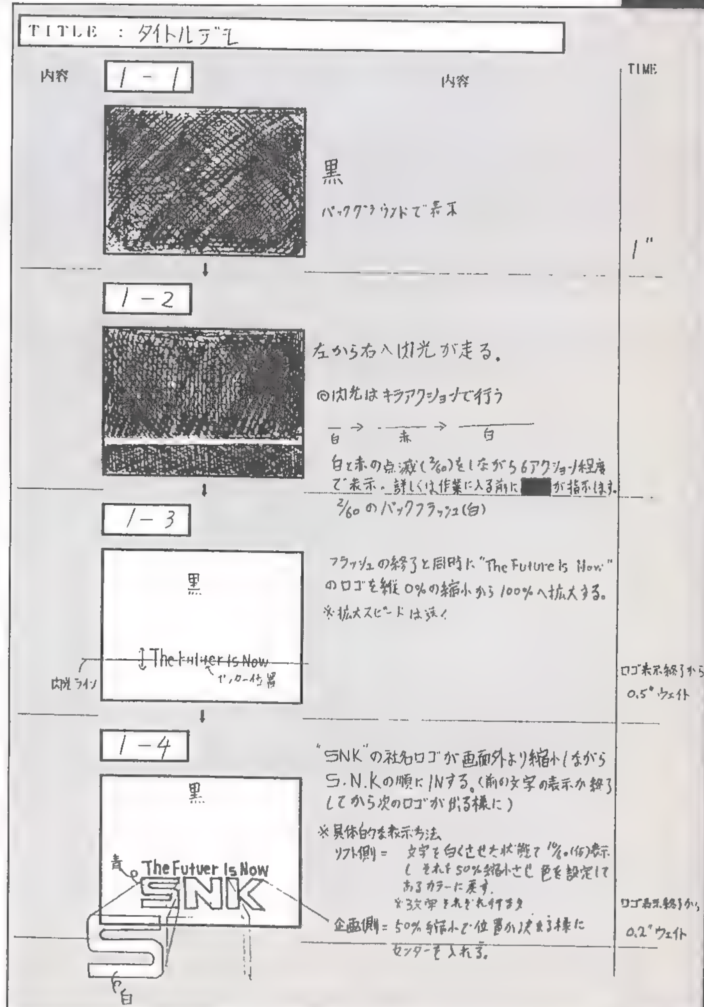
ナインハルト・ズィーガー



オープニング・デモ
秘蔵コンテ大：公：開：!!

ソフトウェアを制作するときには，企画者がその内容をプログラマーや，グラフィック・デザイナーに伝えるための仕様書というものが必要になる。以下が『真サムスピ』のオープニング用に作られた仕様書とも言うべきコンテ集だ。その細かな指定に驚いてほしい。

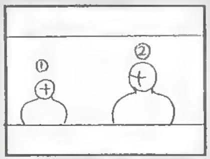




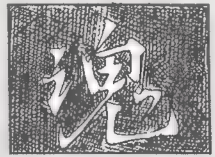
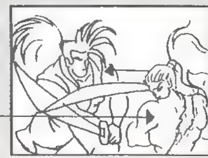
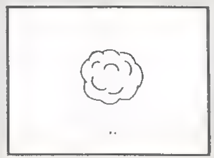
TITLE : タイトルデモ

内容	内容	TIME
1－1（黒）	黒 バックグラウンドで表示	1″
1－2	左から右へ閃光が走る。 ◎閃光はキラアクションで行う 白 → 赤 → 白 白と赤の点滅（2/60）をしながら6アクション程度で表示。詳しくは作業に入る前に[redacted]が指示します。 2/60 のバックフラッシュ（白）	
1－3（黒 / The Futuer Is Now / センター位置 / 閃光ライン）	フラッシュの終了と同時に"The Future is Now"のロゴを縦0%の縮小から100%へ拡大する。 ※拡大スピードは速く	ロゴ表示終了から 0.5″ウェイト
1－4（黒 / 青 The Futuer Is Now / SNK / 白）	"SNK"の社名ロゴが画面外より縮小しながらS.N.Kの順にINする。（前の文字の表示が終了してから次のロゴが出る様に） ※具体的な表示方法 ソフト側＝文字を白くさせた状態で1/60（1/6）表示しそれを50%縮小させ色を設定してあるカラーに戻す。 ※3文字それぞれ行ます 企画側＝50%縮小で位置が決まる様にセンターを入れる。	ロゴ表示終了から 0.2″ウェイト

TITLE : タイトルデモ-2

内容		内容	TIME
	1 − 5 	NEO GEOマーク表示 ※表示方法 ○ → ○ → ○ 90%縮小で 0.2″ / 100%で 0.2″ / 90%縮小状態で止め	表示終了後 0.5″ウェイト
		白フラッシュ 2/60″	
背景絵巻物のスクロール	2 − 1 	各キャラクターが連続で出てくる 表示方法 ①を表示し、設定された時間表示した後 ②を表示する。 。表示後、キャラクターを消すと同時に白バックフラッシュ (2/60)	
	2 − 2〜6 	同じ要領で(表示位置は左右逆)違うキャラクターを出す ○ 以上の事をキャラ変えて以後4回行う。計6回 ○ 出現キャラクターの順番、及び①.②の表示時間の長さは別紙の"タイトルデモ キャラクター出現表"を参照	
	2 − 7 	6人表示した後"侍"の文字を出す。	1.5″ウェイト

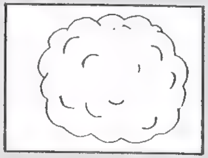
TITLE : タイトルデモ-3

内容		内容	TIME
バックは絵巻ループスクロール	3 − 1〜9 	一枚絵のみで覇王丸と牙神以外のキャラクターを出す @ヒカリ変えのフラッシュは無し ※順番と表示時間は"タイトルデモ キャラクター出現表"参照 ※ソフトにお願い=バック(1)ループスクロールは常に動いた状態で オブジェの書きかえのみ行って下さい。	
	3 − 10 	"魂"の文字	1.5″ウェイト
	3 − 11 	覇王丸と牙神がそれぞれ左右からIN @バックそのまま 指定位置で停止。(減速しながら停止させる)	停止してから 0.5″ウェイト
	3 − 12 	中央より爆発が、FI+拡大+パレットアクションで出現。(覇王丸と牙神はそのまま) @拡大は加速しながら ※詳しいイメージは企画側のAH Boxで作成していますのでそちらを見て下さい	

TITLE ：タイトルデモ-4

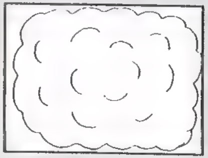
内容 | 内容 | TIME

3-13



爆発どんどん拡大(100%まで)し
画面を被い ある程度までくると霧散.
手神.バックがF.Oする

3-14



100%拡大するまでにバック(侍魂)をF.Iさせる

白になって
0.5"ウェイト

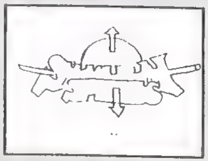
F.I

3-15



100%拡大が終了すると消滅アクションに変える

4-1



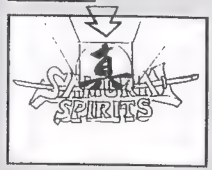
◎ロゴが動き出す
※"SAMURAI"の文字を軸に"SPIRITS"が下に
"夕日"が上にスクロールする.
スピードは別紙参照

1"

TITLE ：タイトルデモ-5

内容 | 内容 | TIME

4-2



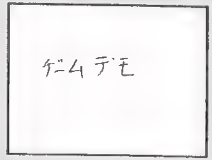
◎夕日が上がりきった時に"真"の文字が
50%縮小で入る

4-3



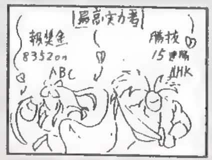
◎"真"の文字が入ったと同時にロゴ全てが
白くなり,同時に巻物の閉じた状態で
配置し.同時に白からF.Iする.
その後 巻き物が広がり"覇王丸地獄変"
の文字が1文字づつ表示される.

4-4



"プログラマーの方へお願い"
各TIMEのウェイトや縮小.拡大のスピード
表示タイミング等はかなりシビアに調整する
事になると思われますのでよろしくお願いします。

4-5



報奨金 勝抜数のそれぞれNo.1を表示
◎数字 名前はFIX.それ以外はオブジェで表示
各使用したキャラを◎のキャラで表示し
花ビラが落ちてくる.
バックは侍魂文字
※花ビラに関しては特殊なマスク処理を行いたいので
詳しくは別紙に記載する。

操作説明画面の仕様書

● 操作説明で使用するバック、及びフロントパターンNO

バック	=	背景	NO.
フロント	=	揺れる桜の枝A	NO.
		B	NO.
		花びらA	NO.
		B	NO.
		C	NO.
		ボタン（通常状態）	NO.
		（押されるアクション）	NO.
		レバー（通常状態）	NO.
		（前方向2回アクション）	NO.
		（後方向2回アクション）	NO.
		（前斜め下方向2回アクション）	NO.
		（後斜め下方向2回アクション）	NO.
		（下方向2回アクション）	NO.
		説明文表示枠	NO.
		覇王丸（プレイヤーキャラパターンから抜粋）	
		牙神（プレイヤーキャラパターンから抜粋）	

● 操作説明では、A・Bボタン攻撃、C・Dボタン攻撃、踏み込み、引き込み、前転、後転、伏せ、武器を飛ばされて素手になる、以上の事を実際にキャラクターの動きとレバー、ボタンの動きを組合せて行なう

実際の流れ

● ＦＩＸ切換えで画面表示



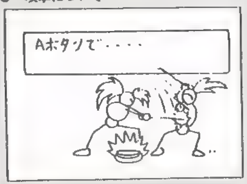
背景、桜の枝、花びら３種類、文章表示枠、覇王丸、牙神、レバーボタンを表示しておく。

＊花びらはタイトルデモと同じ物を使用し、これは常に花びらにしておく（雪や紙吹雪にはならない）

◎優先順位
低　　　　　高
バック→花ビラC.B→文章枠→両キャラクター→花ビラA→レバ.ボタン

↓

● 攻撃について



説明文を以下のように表示し、併せてボタン、両キャラクターを動かす。

- 「Aボタンで武器の弱攻撃」
- 「Bボタンで武器の中攻撃」
- 「ABボタン同時押しで武器の強攻撃」
- 「Cボタンでキックの弱攻撃」
- 「Dボタンでキックの中攻撃」
- 「CDボタン同時押しでキックの強攻撃」

＊両キャラクター、ボタンの動きは前回と同じ。

● 特殊動作



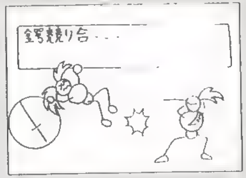
文章に併せて動くのは攻撃説明と同じ

- 「レバー前方２回で素早く相手との間合いを詰める」
- 「レバー後方２回で素早く相手との間合いを開ける」
- 「レバー前斜め下２回で前転」
- 「レバー後斜め下２回で後転」
- 「レバー 下２回で伏せる」

＊伏せる説明が入る時に、牙神が弾を打ち、覇王丸が伏せてそれをかわす様にする。

↓

●鍔競り合い～素手に



以下の文が表示されると同時に鍔競り合いになり覇王丸が刀を飛ばされる。

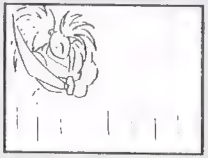
- 「鍔競り合いで敗けると素手になる」

↓

ＦＩＸ切換えでプレイヤー選択画面へ

TITLE ：スタートデモ

セリフ内容 | - | 内容 | TIME



@プレイヤー決定

セリフ動パターンNO=

セリフ内容 | 1-2 | 内容



○ここまでは選択画面と流れは同じ

セリフ動パターンNO=

セリフ内容 | 2-1 | 内容



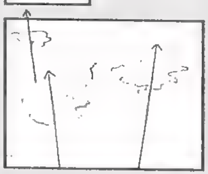
○バックF.O

F.Oカラーは（R=10,G=11,B=1F）

セリフ動パターンNO=

F.O後0.5"フィル

セリフ内容 | 2-2 | 内容



○キャラクターがF.Oすると同時に雲がF.Iする。雲は3種設定

※雲は"幻度移動"を行い消失点は画面中央下80ドット(仮)に設定

セリフ動パターンNO=

F.I後0.5"

+消失点

TITLE ：

セリフ内容 | 2-3 | 内容 | TIME

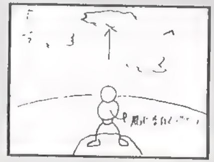


○全キャラ統一のナレーションが入り(FIX) ①と②が画面下よりINしてくる。

※スライドスピードは②が①の倍(仮)のスピードで、消失点は②と同じスピードで上がってくる。

セリフ動パターンNO=

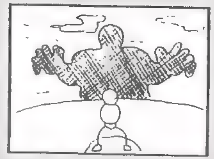
セリフ内容 | 2-4 | 内容



○ナレーション全文表示後 F.O

セリフ動パターンNO=

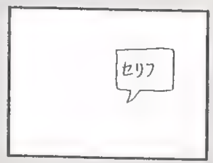
セリフ内容 | 3-1 | 内容



○全画面が赤くF.O(半分)し、ボスがシルエットでF.I

セリフ動パターンNO=

セリフ内容 | 3-2 | 内容



○キャラクターがセリフを出す。

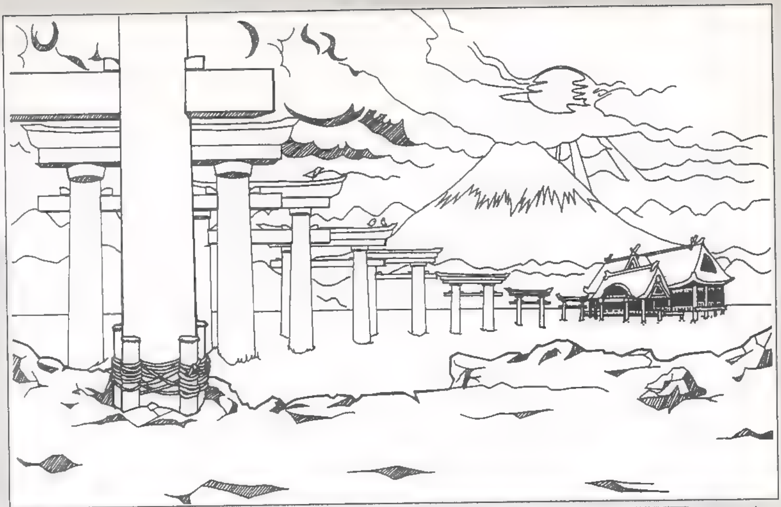
セリフ動パターンNO=

FIX切変

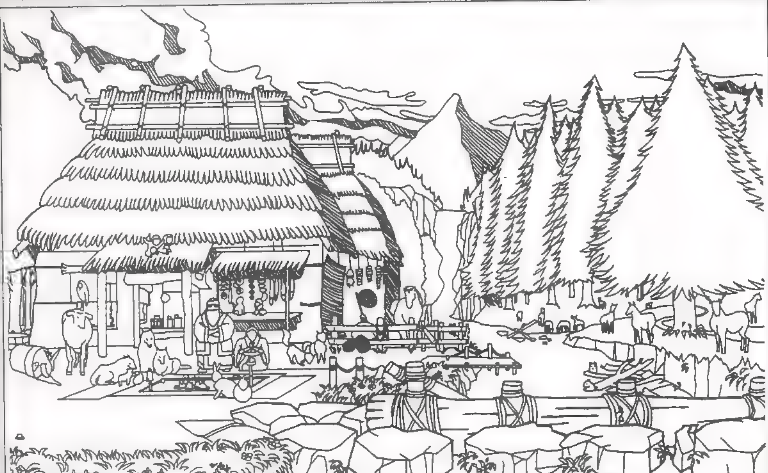
ステージ背景設定原画集

背景のグラフィックは一般的に、①原画を描く、②それをスキャナーで取り込む、③画面上で修正・再構築する、という手順で描かれる。『真サムスピ』の背景の大本となった原画を紹介します。

覇王丸（骸流島・夕の刻）



ナコルル（蝦夷・夏）

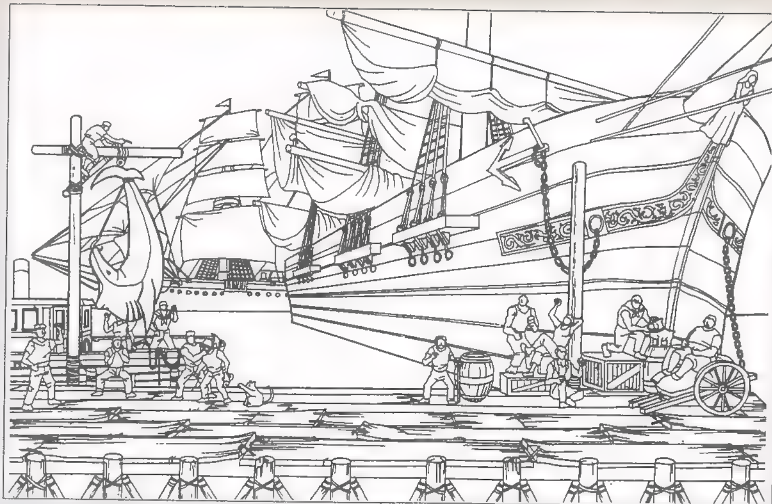


服部半蔵（出羽・落日）

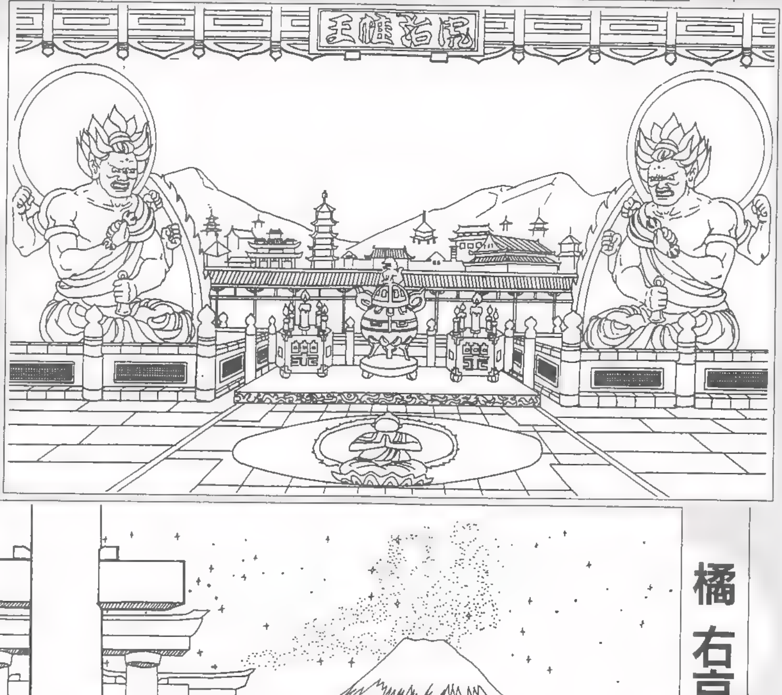


THE ORIGINAL PICTURES OF STAGE BACKGROUND

ガルフォード（サンフランシスコ・PM12:00）



王虎（西安・威陽寺）

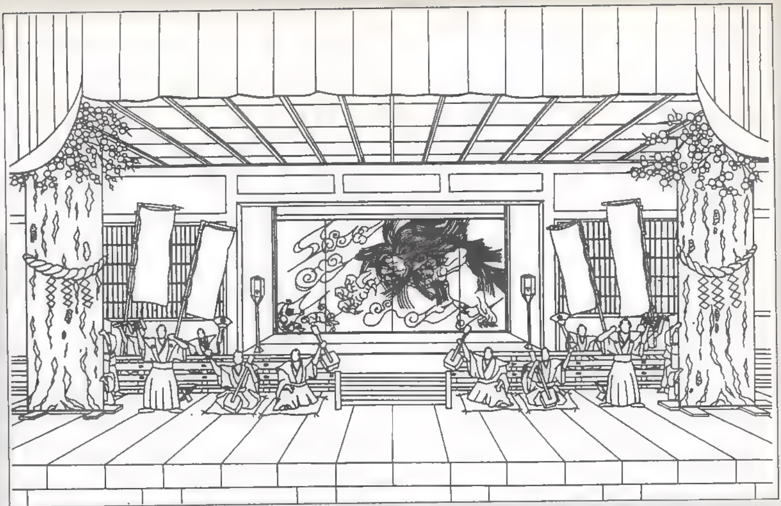


橘 右京（骸流島・宵の刻）

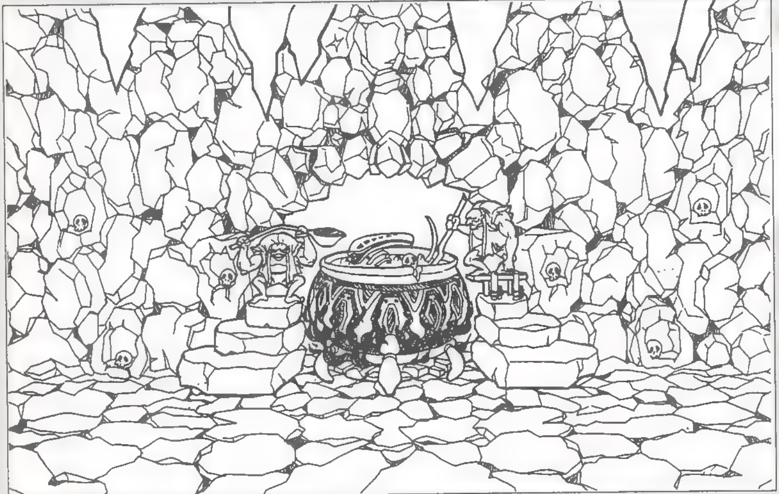


THE ORIGINAL PICTURES OF STAGE BACKGROUND

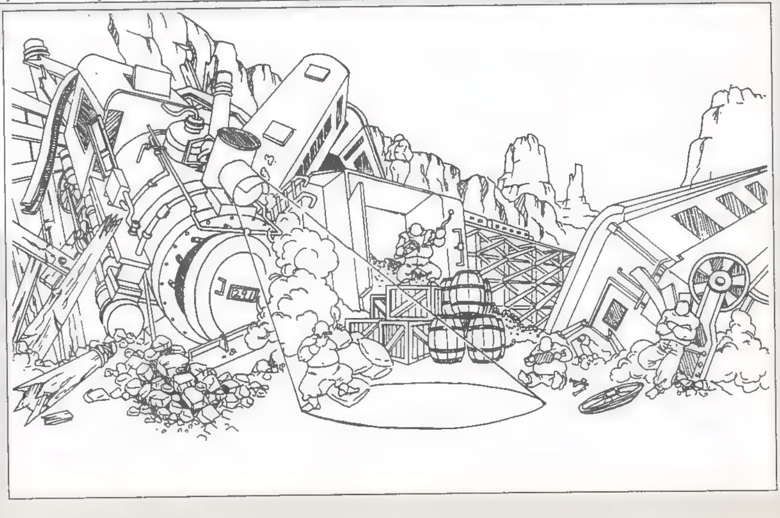
千両狂死郎（江戸・狂死郎千本桜）



不知火幻庵（鬼哭島・材料待ち）

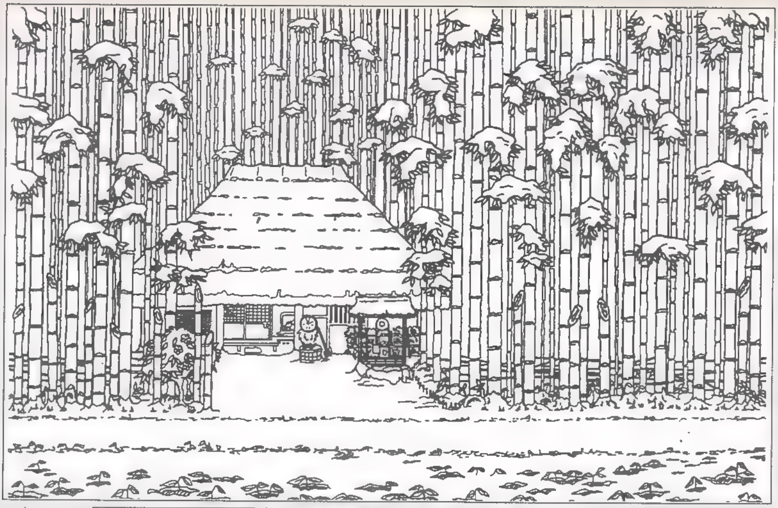


アースクェイク（テキサス・パシフィック鉄道）

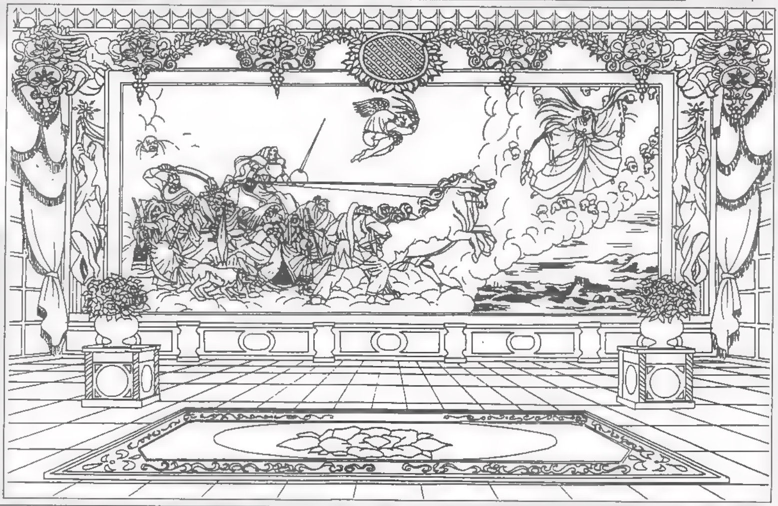


THE ORIGINAL PICTURES OF STAGE BACKGROUND

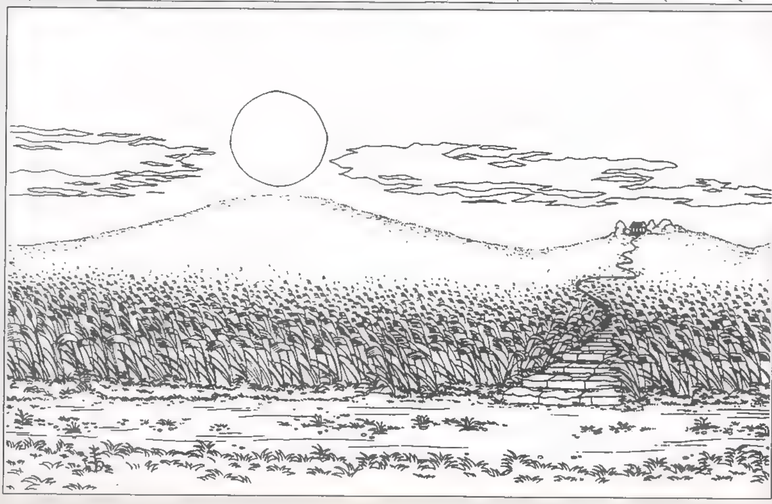
柳生十兵衛（陸奥・初冬）



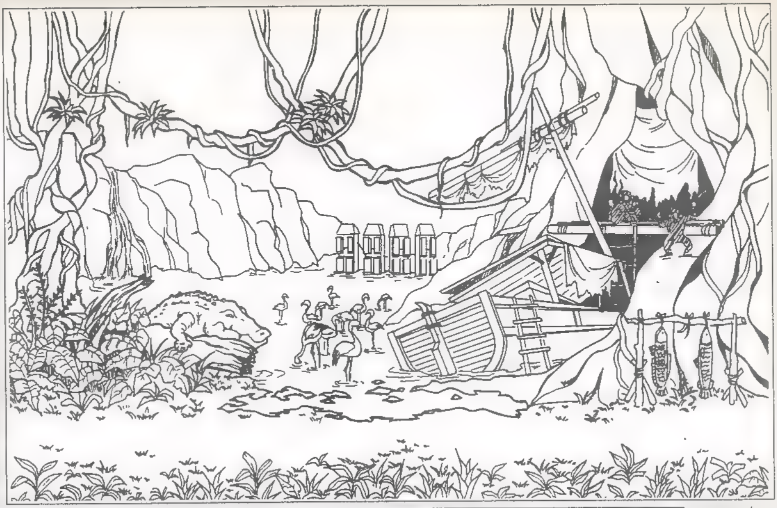
シャルロット（ヴェルサイユ・マルスの間）



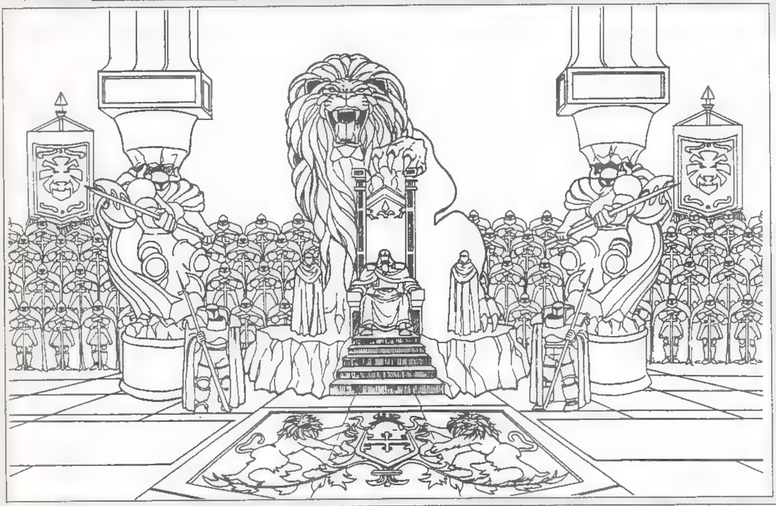
牙神幻十郎（三方ヶ原・葉月）



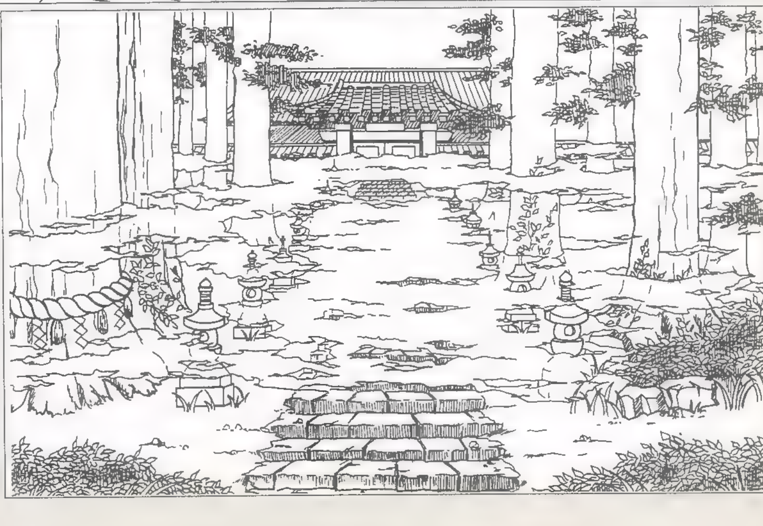
SAMURAI



チャムチャム（グリーンヘル・湿原帯）



ナインハルト・ズィーガー（プロシア王国・鋼鉄騎士団）



花諷院和狆（飛騨・枯華院）

禁断の章



CAUTION

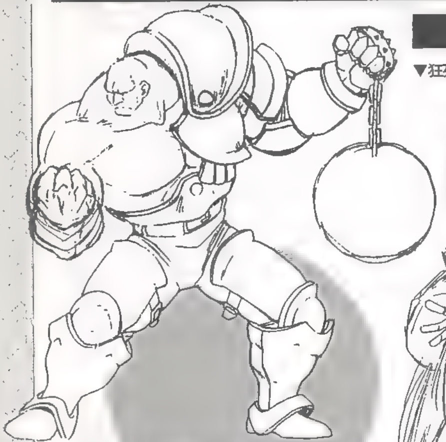
心臓の弱い人は
この章を読まないようにしてください

はじめに

禁断の章へようこそ。ここでは「真サムスピ」設定資料をはじめ，ボツ原画や締め切り直前でハイになった開発スタッフが描き残した落書きまで，文字どおり禁断のイラストを紹介していく。一度足を踏み入れたからには，もうあとにはもどれない——。

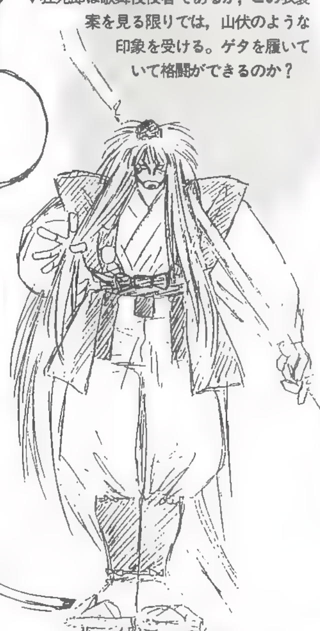
第壱節 設定原画集の巻

まずは，ゲームが完成するまでに考えだされた設定案の数々を披露しよう。実際に採用されたものもあれば，ボツになったアイデアもある。これだけでも，全設定案の数%でしかないのだ。



ナインハルト・ズィーガー

▲ゲームでは腕に武器をつけているズィーガー。初期段階では鉄球をふりまわすという豪快なキャラだったようだ。



千両狂死郎

▼狂死郎は歌舞伎役者であるが，この衣装案を見る限りでは，山伏のような印象を受ける。ゲタを履いていて格闘ができるのか？



花諷院和狆

▲キリリとひきしまった，渋い顔つきの老人。 現在のひょうひょうとした雰囲気は，まるでない

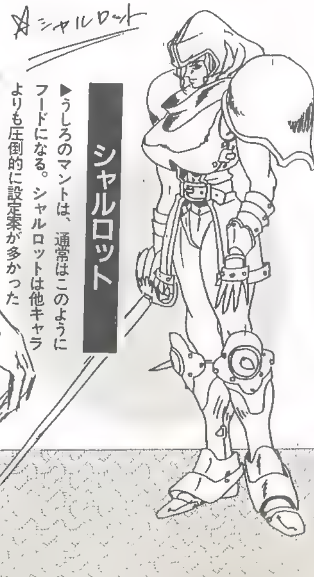






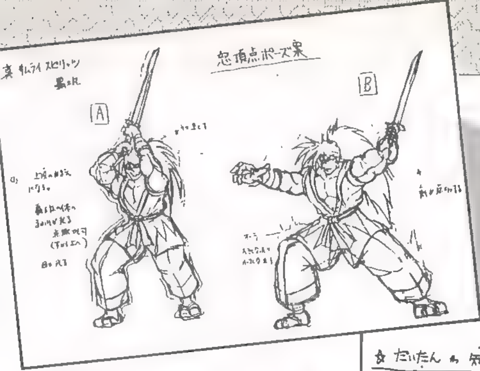
チャムチャム

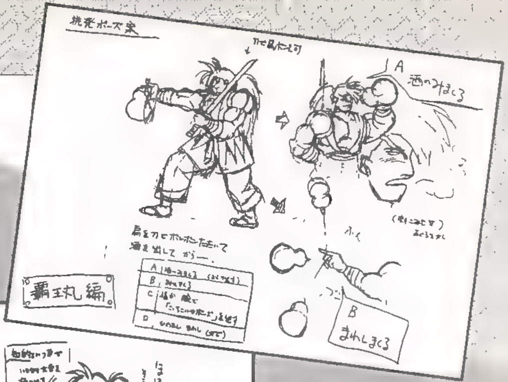
▲▼▶変遷の歴史がもっとも激しかったのが彼女。当初はまるで獣のようなカンジだった。上は武器破壊必殺技のボツ画



シャルロット

▶うしろのマントは、通常はこのようにフードになる。シャルロットは他キャラよりも圧倒的に設定案が多かった





ガルフォード勝ち&負けポーズ案

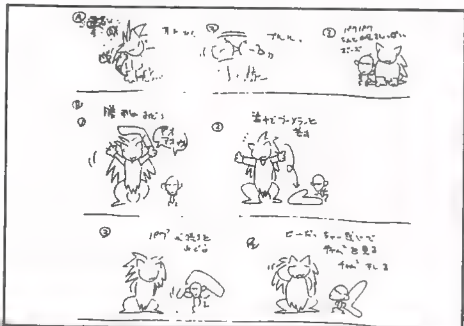
▼勝ちポーズなどの設定資料。パピィを振り回す負けポーズ“くやしガル吉”が笑える。





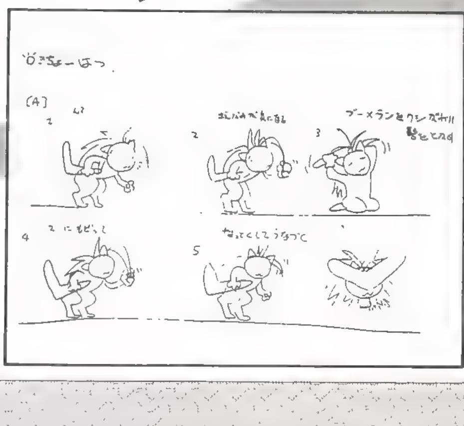
覇王丸 怒&挑発ポーズ案

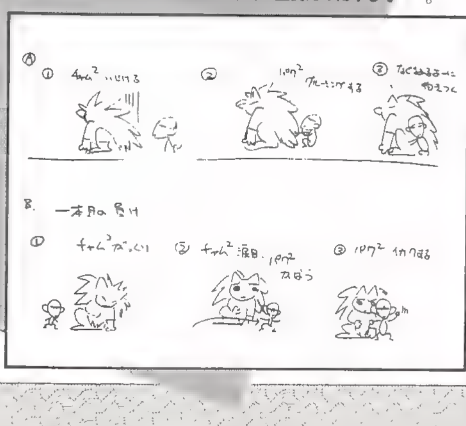
◀▲挑発案として，いきなり文学を読みだすというものもあったらしい。実現していれば，本当に挑発的で楽しかったかもしれない。



チャムチャム勝ち&負け&挑発ポーズ案

▲▼実際に採用されたポーズと似ているアイデアがいくつか見られる。勝ちポーズでのパクパクの行動が意外と重要だったりして……。



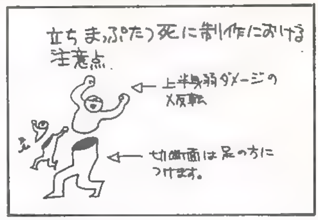




覇王丸ステージ・おしづ

◀覇王丸ステージで，柱の陰から試合をそっと(?・)見守っている女性，おしづ。前作にも登場した、覇王丸を慕う武家の娘だ





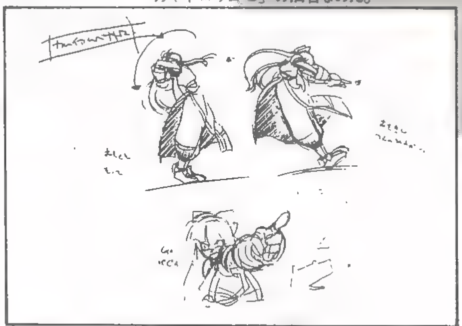
◀これぞまさしく設定資料。真っぷたつについての注意だ

リムルル

◀ナコルルの妹。ナコルル・ステージの背景に登場する。姉と同じように，彼女もまたカムイの戦士となる運命を背負っているのか。

ナコルル・カムイアムベヤトロ

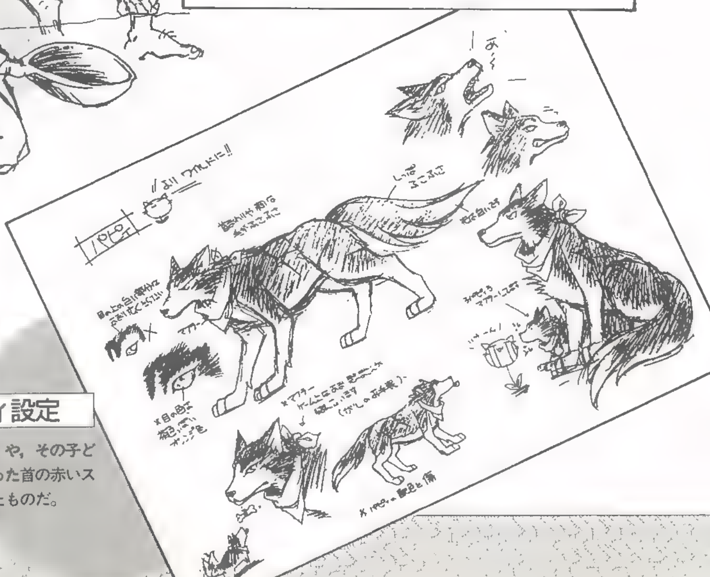
▼「カムイアムベヤトロ」という名前がついた技。じつは現在の武器破壊必殺技「イルスカヤトロリムセ」の旧名なのだ。



不知火幻庵ステージ・登場人物

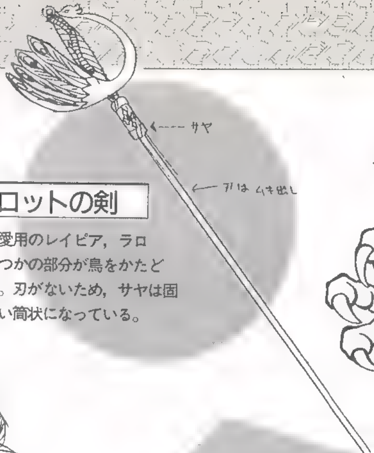
▶▼幻庵ステージの背景に登場する魔導な人々(?・)。大きなナベで，犠牲者たちのようなものを煮込んでいる。





ガルフォード・パピィ設定

▶ガルフォードの相棒・パピィ（メス）や，その子どもたちの各種設定資料。前作にはなかった首の赤いスカーフは，ガルフォードが着けてくれたものだ。



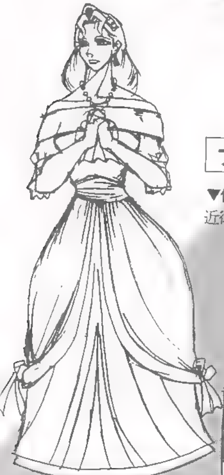
シャルロットの剣

▶シャルロット愛用のレイピア，ラロッシュの原案。つかの部分が鳥をかたどったデザインだ。刃がないため，サヤは固定するだけの短い筒状になっている。



千両狂死郎ステージ・背景画

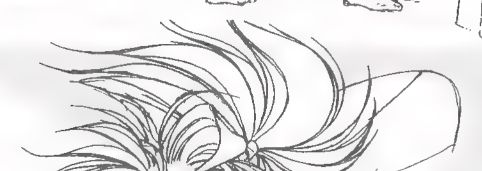
▲狂死郎ステージに登場する舞台の背景として使用されている絵画。前作のぬえから，鬼のような怪物へと変更された。



ナインハルト・ズィーガー登場人物設定

▼傭兵であるズィーガーが雇われている国の（左から）王女，王様，近衛兵たちのラフ・イラスト。王女様とは深い関係が……。





天草四郎時貞

▲前作のボス，天草四郎。『真サムスピ』では，復活を遂げるべく，中間デモなどに登場する。意外と重要な役まわりなのだ。

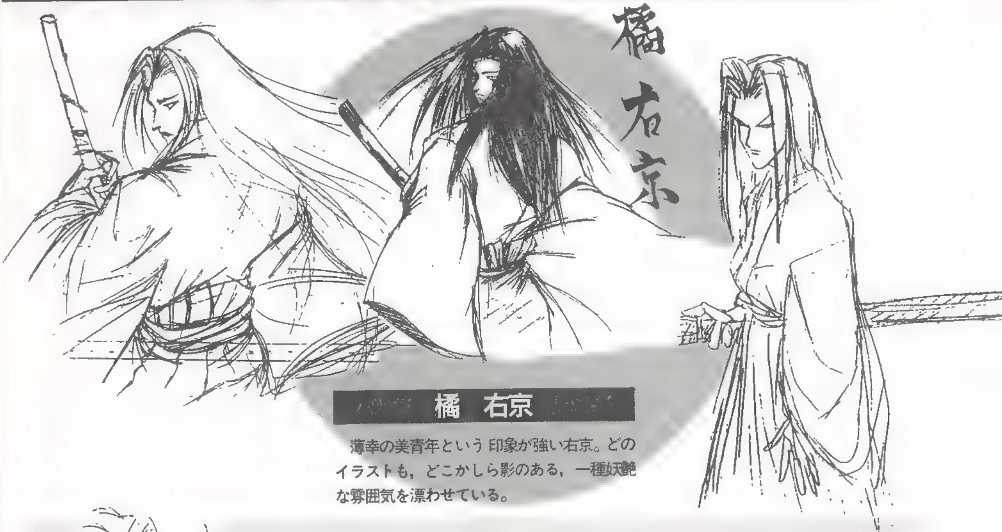


黒子

▲主人公でもないのに，オープニングで一瞬だけ登場する黒子。設定上，謎の多い人物だが，ゲーム中でも……。

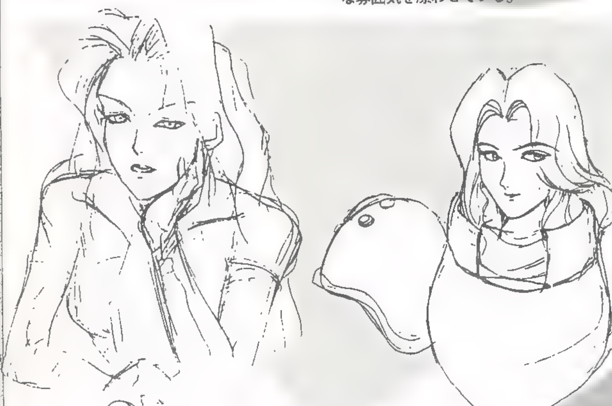
第弐節 登場キャラ・イラストの巻

『真サムスピ』に登場する15人の剣士たち。ゲーム制作中に開発スタッフ自らが描いた彼らのラフ・スケッチを集めてみた。



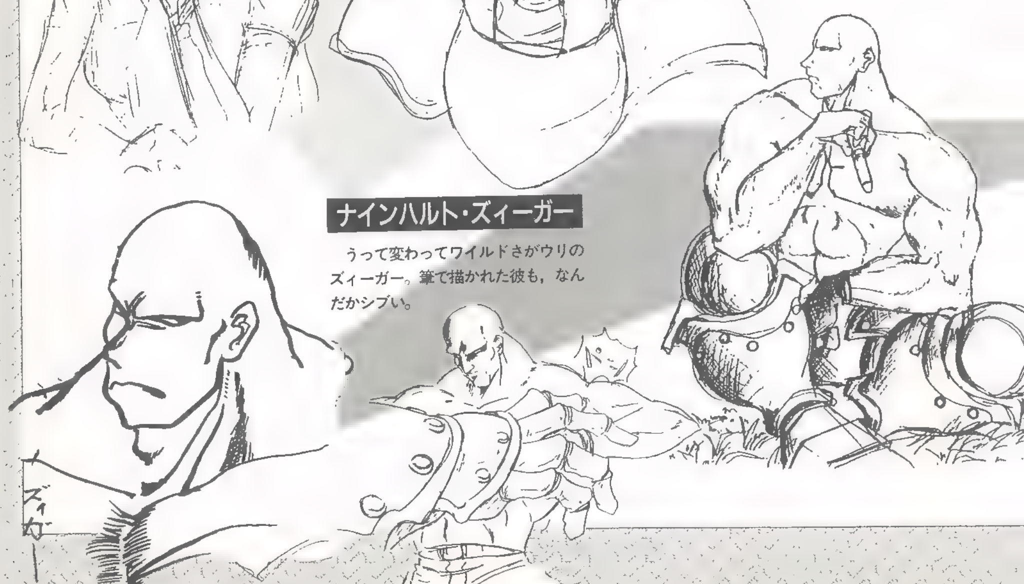
橘 右京

薄幸の美青年という印象が強い右京。どのイラストも，どこかしら影のある，一種妖艶な雰囲気を漂わせている。



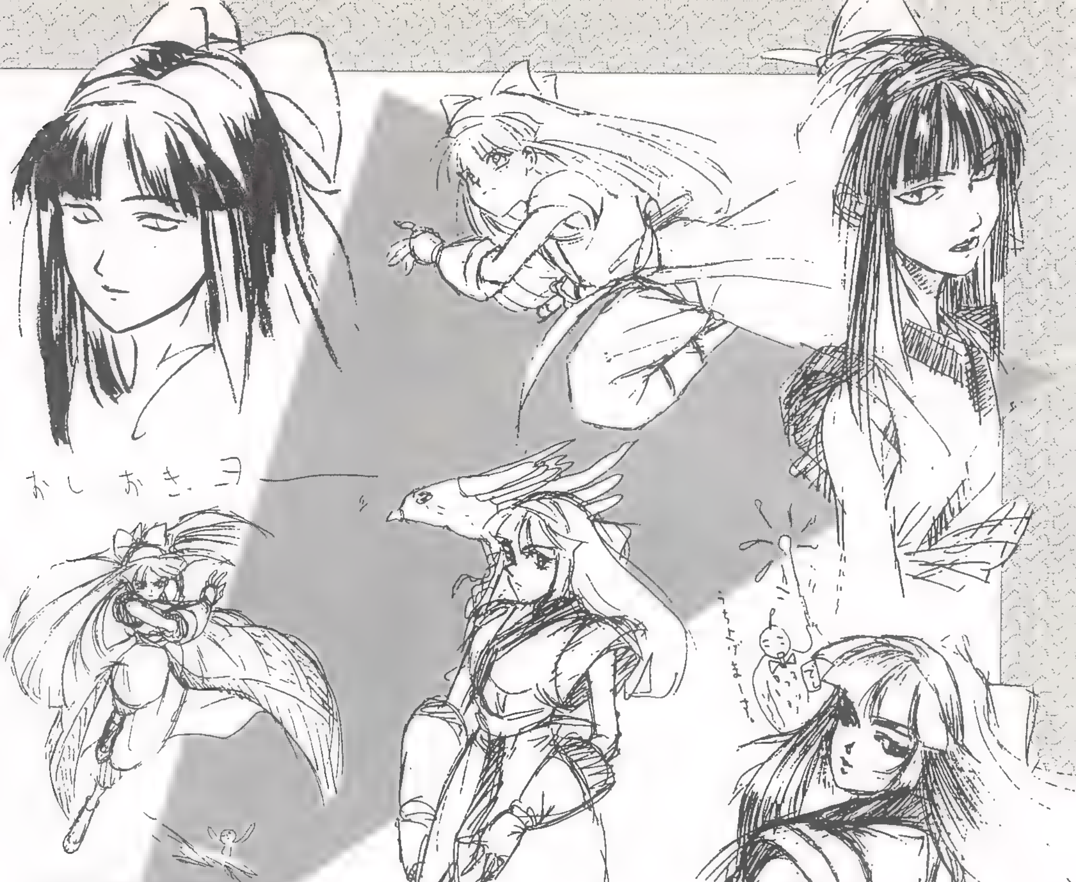
シャルロット

前作よりも女っぽくなったシャルロットだが，それを惜しむ声も多いとか。とくに左のイラストはハードボイルド系か？



ナインハルト・ズィーガー

うって変わってワイルドさがウリのズィーガー。筆で描かれた彼も，なんだかシブい。





ナコルル

やはりアイドル健在，というところだろうか。彼女のイラストは旧キャラの中で一番多かった。



ガルフォード

アメリカ忍者も人気が高いようで，カッコよく描かれている。でも髪型がヘンなんですけど…。

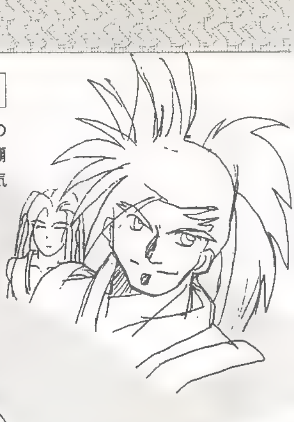




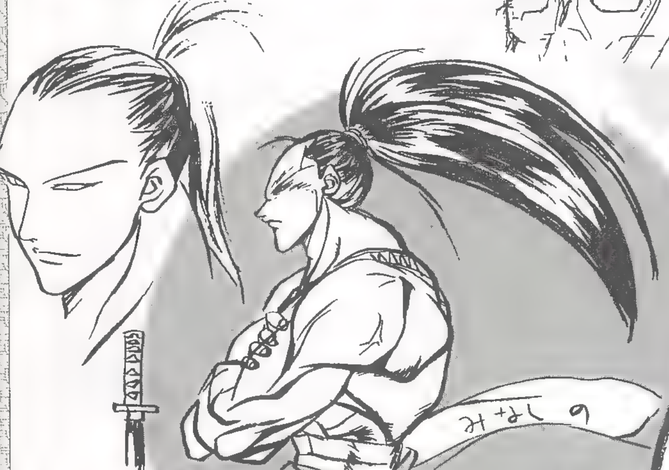


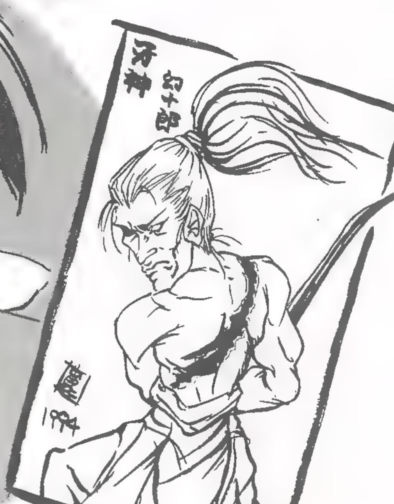
覇王丸＆柳生十兵衛

左は覇王丸。念のため。右のイラストもかわいくてグー。覇王丸は，主役なのになぜか人気薄である。十兵衛はもっと薄。











牙神幻十郎

イラスト量だけを比べると、覇王丸より幻十郎のほうが人気があるらしい。しかし人気者のさだめか、とんでもない絵も…（つづく）

不知火幻庵

とっても貴重な幻庵のイラスト。しかし左はともかく，右は何？



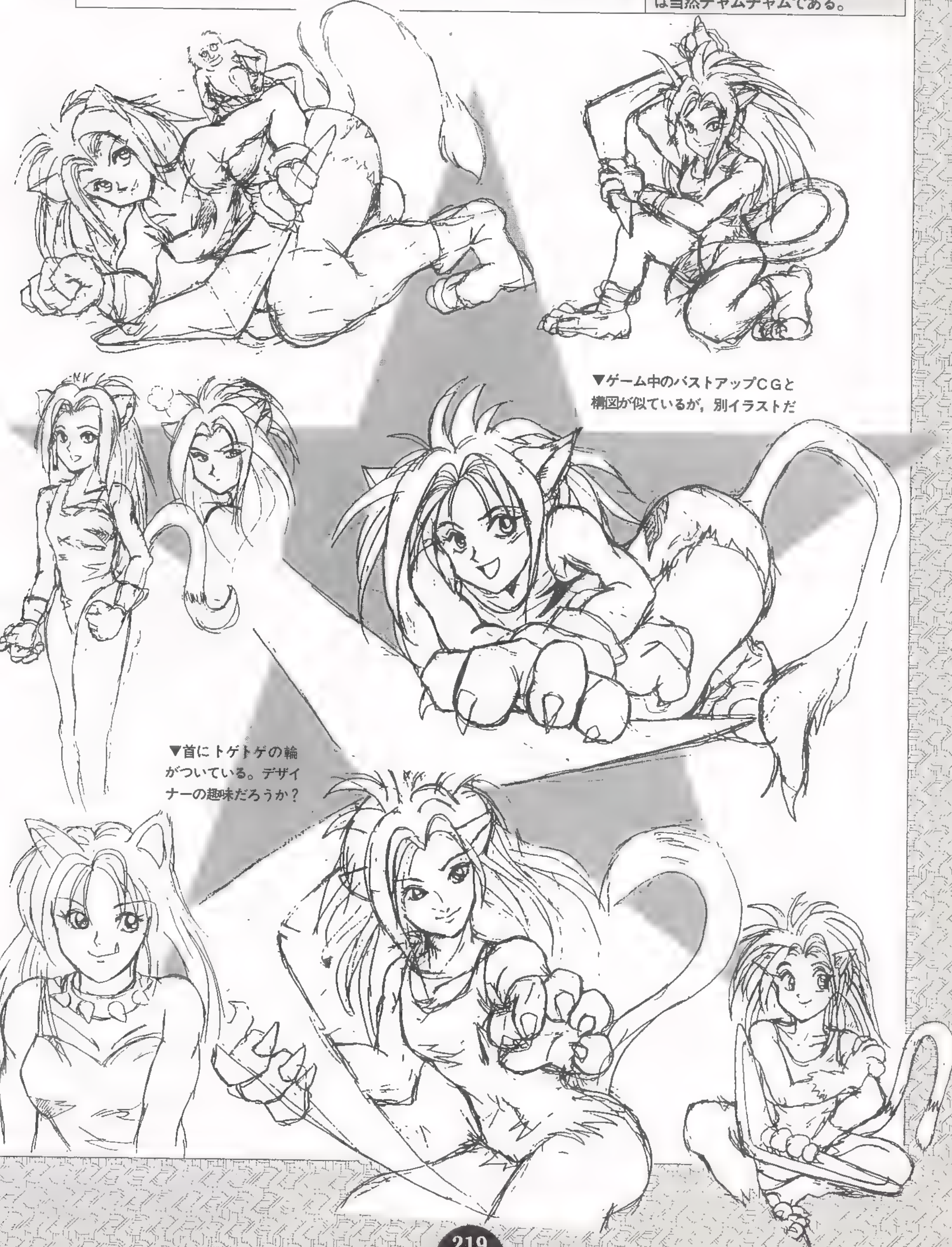
服部半蔵

うつせみ地斬中の半蔵。覆面を取ったその素顔は、かなりの美形。とても2人の子持ちとは思えん。



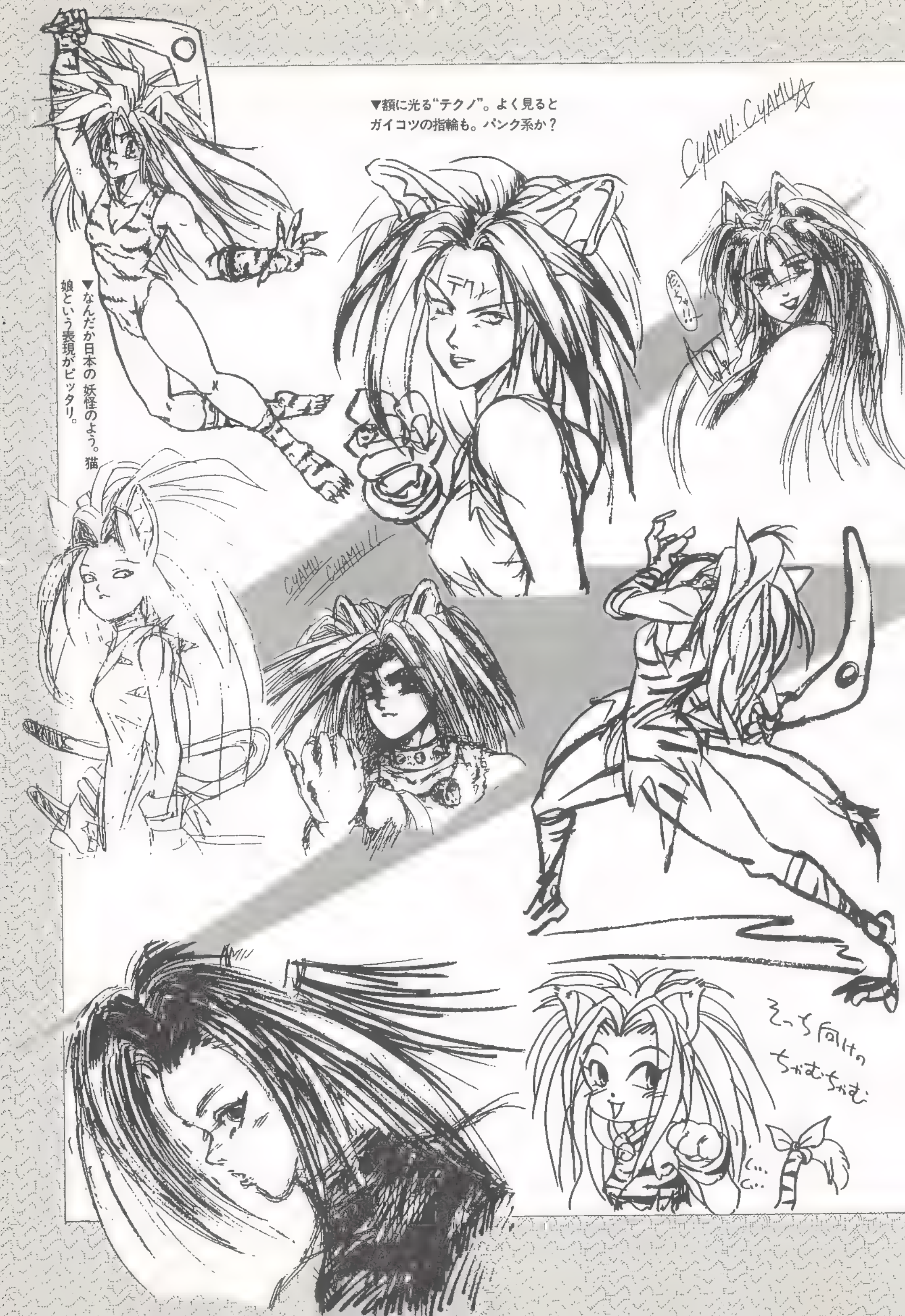
第参節 チャムチャム・スペシャルの巻

恒例となりつつある1キャラ・イラスト集中スペシャル，『真サムスピ』は当然チャムチャムである。



▼ゲーム中のバストアップCGと構図が似ているが，別イラストだ

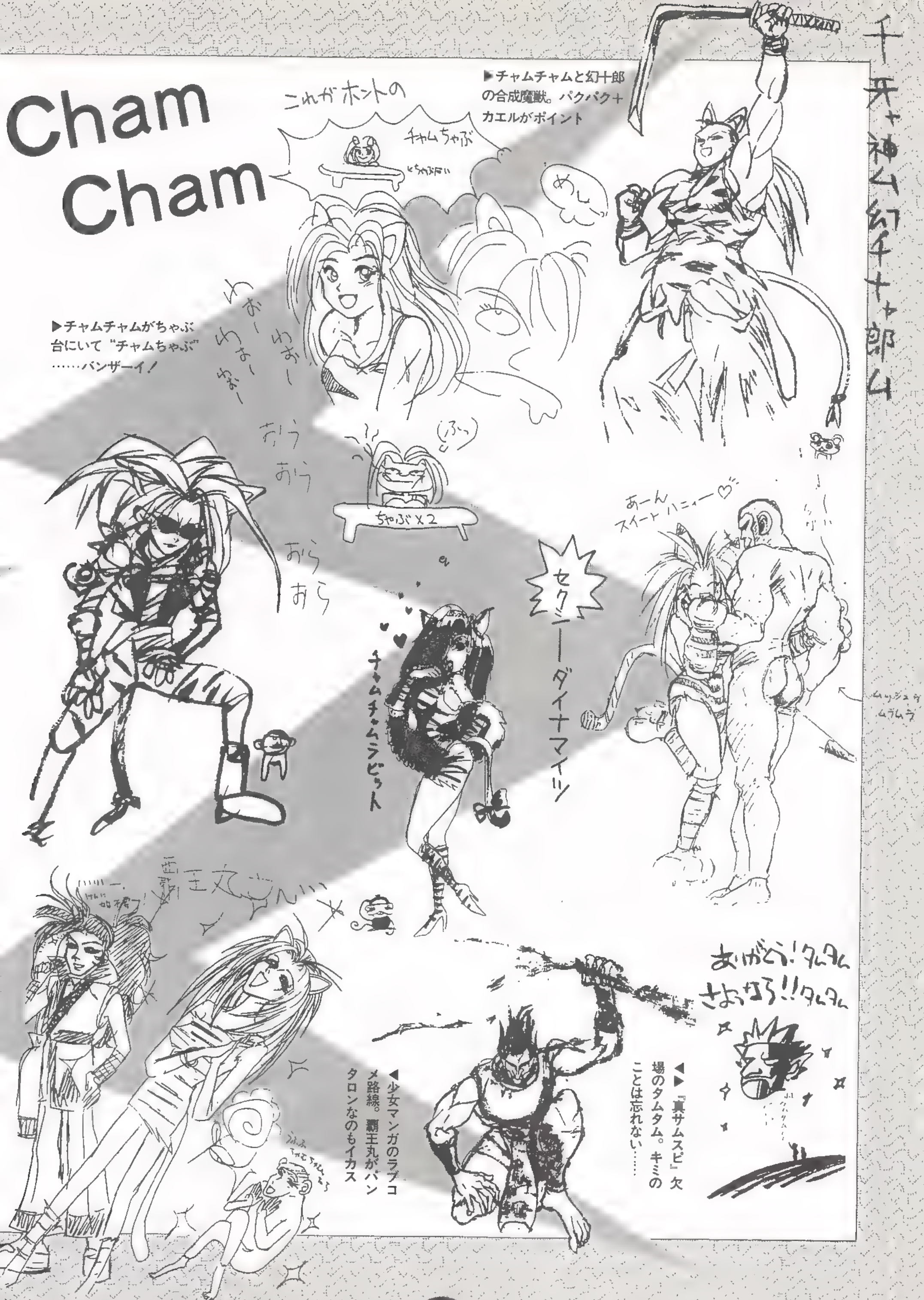
▼首にトゲトゲの輪がついている。デザイナーの趣味だろうか？



▼額に光る"テクノ"。よく見るとガイコツの指輪も。パンク系か？

▼なんだか日本の妖怪のよう。猫娘という表現がピッタリ。

Cham Cham



▶チャムチャムと幻十郎の合成魔獣。パクパク＋カエルがポイント

▶チャムチャムがちゃぶ台にいて"チャムちゃぶ"……バンザーイ！

◀少女マンガのラブコメ路線。覇王丸がパンタロンなのもイカス

◀▶『真サムスピ』欠場のタムタム。キミのことは忘れない……

第四節 闇に滅したキャラの巻

現在の登場キャラ15人に決定するまで，たくさんの剣士たちが生まれては消えていった。光あたることなく闇に滅した彼らを，ここに甦らせよう。



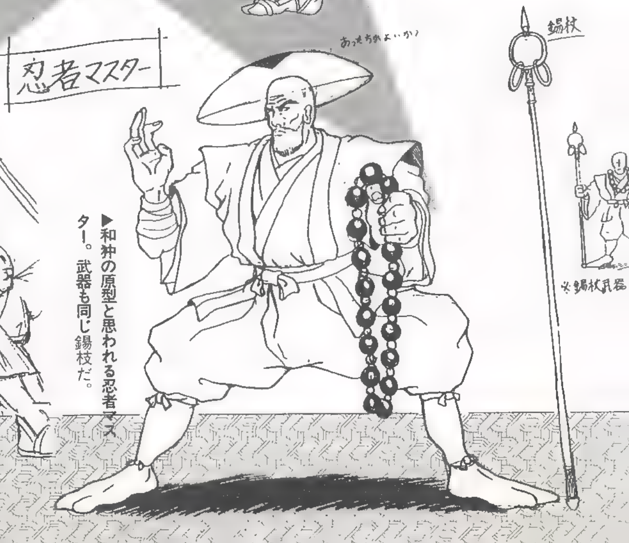
▲近づいた相手に無理やりお茶を飲ます……おそろしい(本当か？)



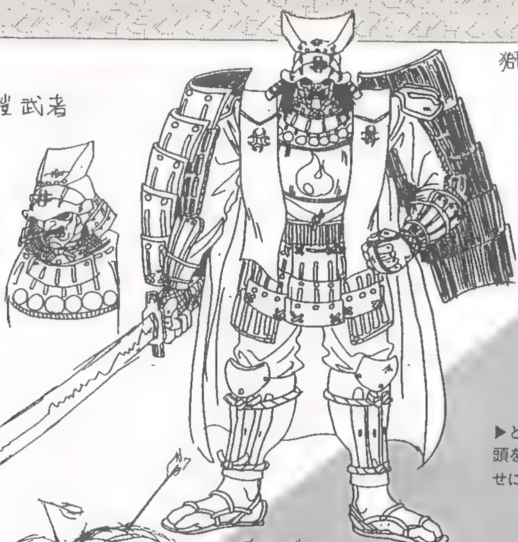


▶比較的まともなボツキャラ。なんとなく幻十郎の面影もある

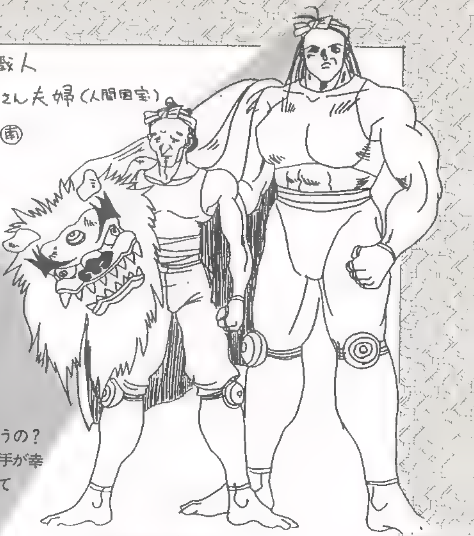




▶和狆の原型と思われる忍者マスター。武器も同じ錫杖だ。



▲いかにもという武者。装飾が細かすぎてNGになったのだろう



▶どうやって闘うの？頭をかんだら相手が幸せになったりして









▲「抜け忍イズナは化身忍者である。怒りのエネルギーが頂点に達したとき，脳内に埋め込まれた電極から発生する怒りの電流が体細胞の配列を変化させ，彼を無敵の忍者，ハヤブサに化身させるのだ。ばばーん」。怒り頂点で変身するキャラだ



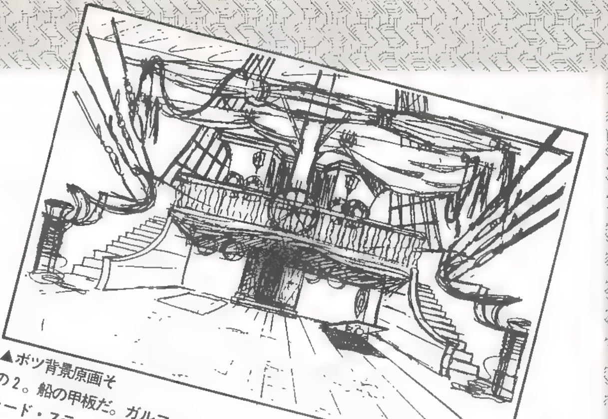
▶通常は右の女性だが、怒り頂点で左のように獣人化するのだろう

◀▶中南米方面のキャラだろうか。左はイン○ィ・ジョー○ズっぽいぞ

◀ボツ背景原画その1。おそらくアースクェイク・ステージのもの？

ット



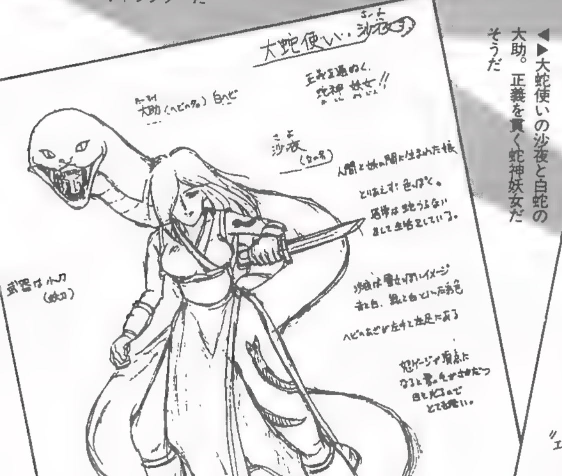


▲ボツ背景原画その2。船の甲板だ。ガルフォード・ステージのものだろう



▲中世騎士のイメージ。シャルロットと同系統のキャラクターだ

◀▶大蛇使いの沙夜と白蛇の大助。正義を貫く蛇神妖女だそうだ



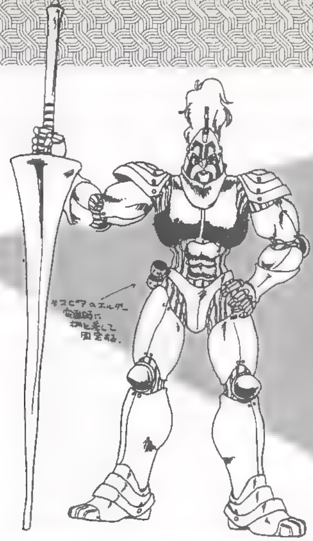


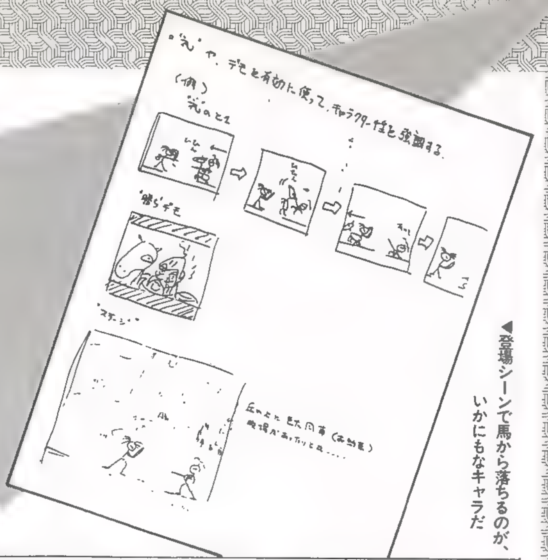


▲左腕がメカ。そでのところまで機械になっている。もしやラストボスはコイツか!?（ウソ）

◀闇に堕ちた覇王丸、人呼んで悪覇王丸。幻十郎のプロト版だろう

▲▶このキャラも怒り頂点で変身するタイプ？企画段階では変身キャラが多かったようだ

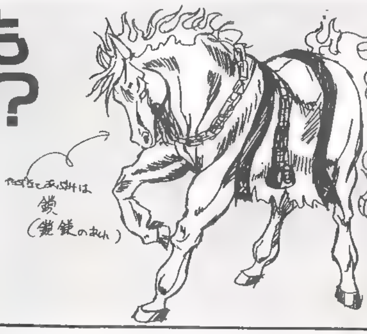




◀登場シーンで馬から落ちるのが、いかにもなキャラだ

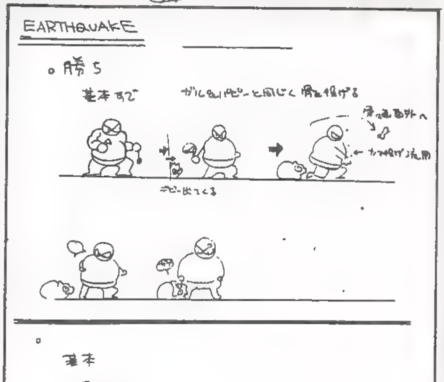
アースクェイクも動物使いだった!?

現在動物使いは3人いるが，設定段階ではアースクェイクも動物を使っていたのだ。右の馬が背景にいて，試合に勝つとデビーというオス犬がでてくる予定だった。ガルフォードに影響されたのか？





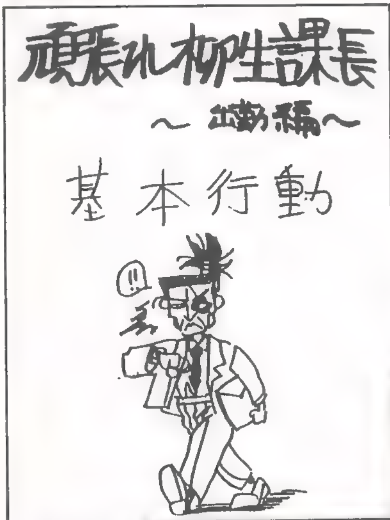




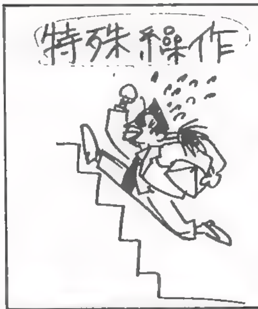
▲このとおり，勝ちポーズ案までちゃんと用意されている。いまいちキマらない1人と1匹が，なんだかほほえましい

第五節 抱腹絶倒・お笑いの巻

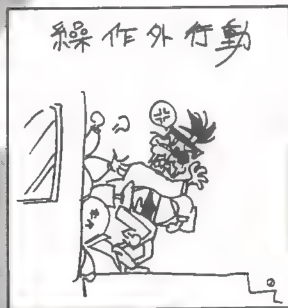
道はついに超禁断の域へと入る。ＳＮＫスタッフがゲーム開発中，何かにとりつかれたように描いた極秘書類（落書きとも言う）の数々。とくとご覧あれ。



▲頑張れ柳生課長・出動編。まずは基本行動



▲レバー連続入れでダッシュ。階段も越えられる

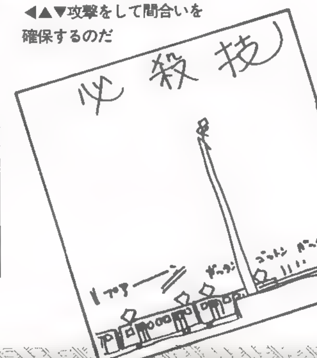


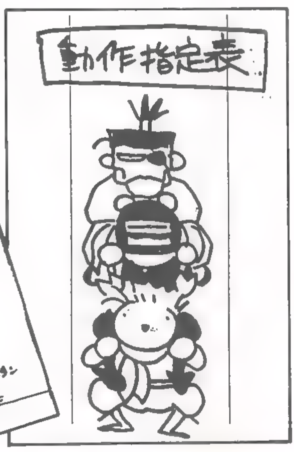
▲何も操作しないでいると，相手に押されていってしまうぞ。そこで……



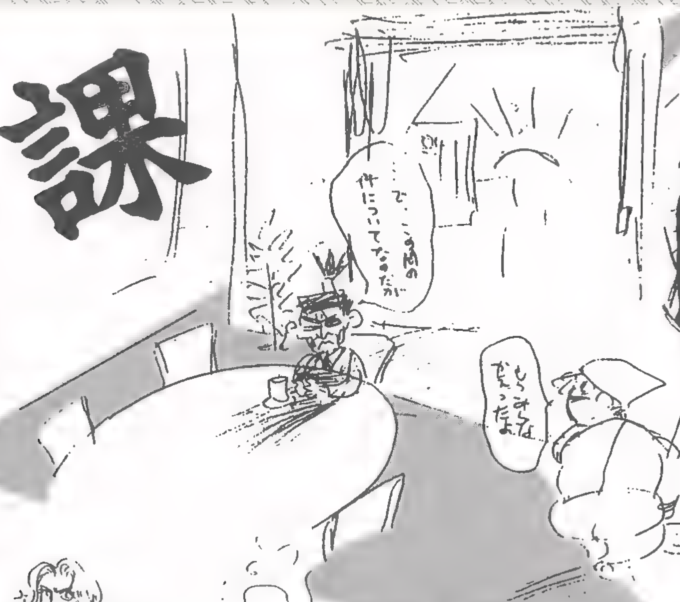


◀▲▼攻撃をして間合いを確保するのだ





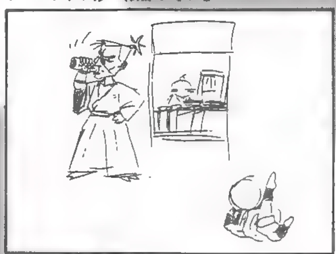
課長



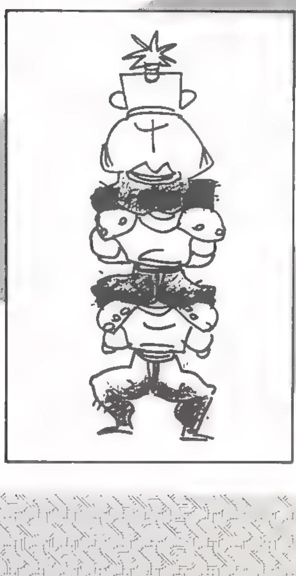


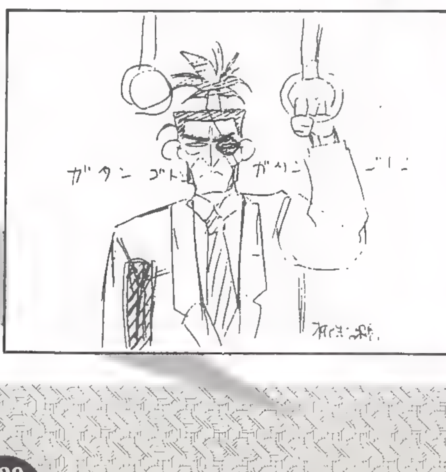


▲柳生課長の日常。秘書姿のシャルロットが妙に似合っている

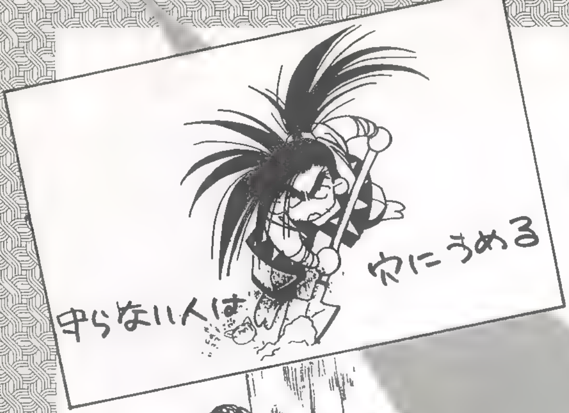


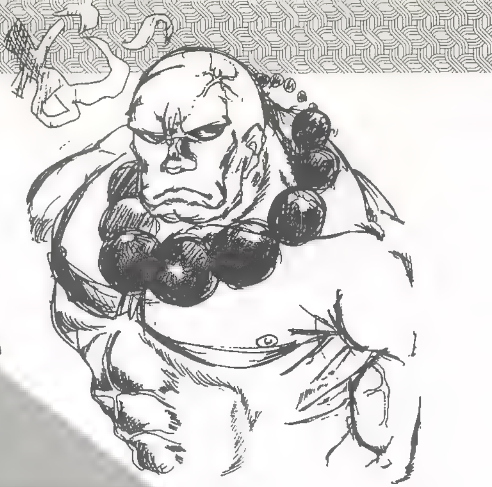
▲腰に手を当てて牛乳を飲む姿もすっかりサラリーマン



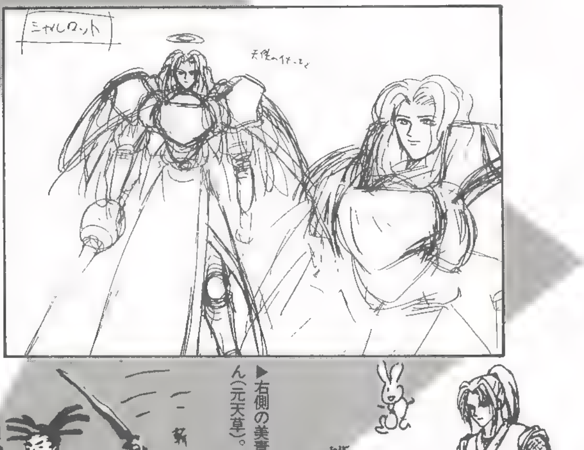


▶目がうつろ。さぞやお疲れなのだろう。覇王丸部長代理と出世競争をくり広げているのかも









▶右側の美青年は、半蔵の息子さん(元天草)。幻十郎は漁猟中



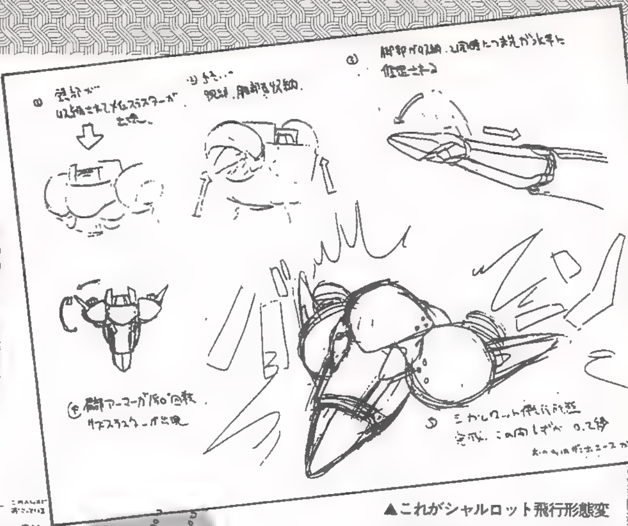




▲ぶっちぎれちゃってる幻十郎。
右の２人は気にするな



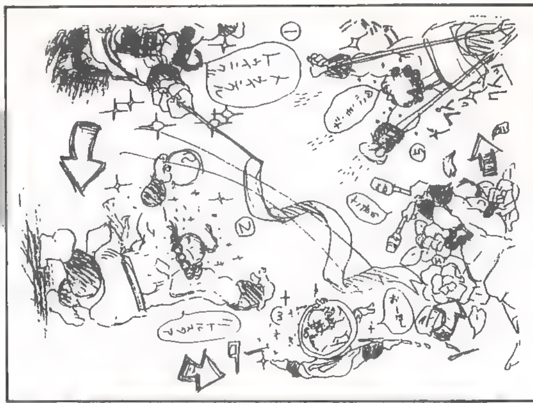
▼2P色（ヤンキー・カラー）御一行様。右京が弱ってるんですけど



▲これがシャルロット飛行形態変形の全貌だ！ わずか0.2秒で変形してしまうぞ。おどろきだね。







◀なぜか王虎の新体操。気持ちワル……

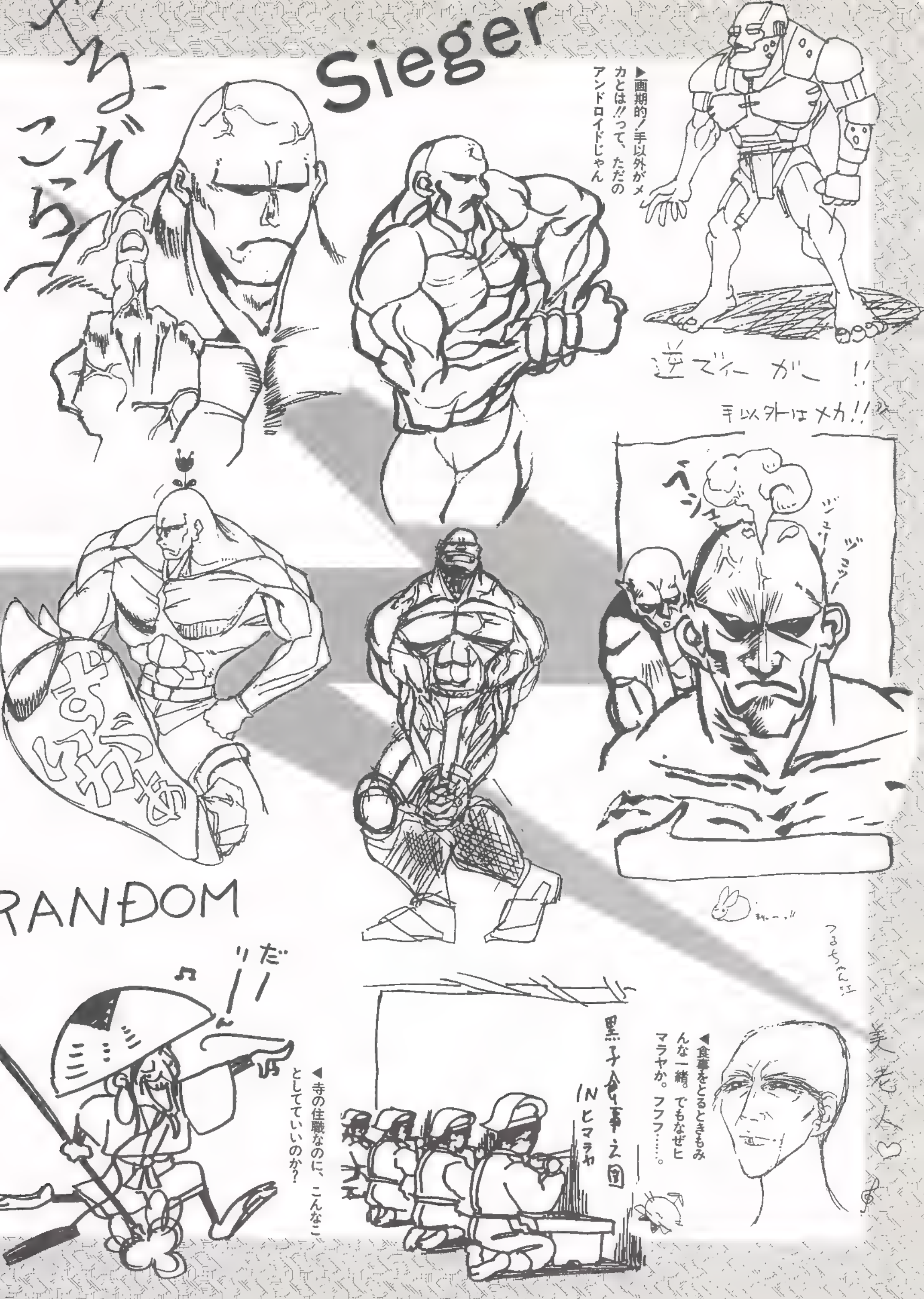




▼ボーリングを楽しむ2人。社内ボーリング大会があったと推測される

▼女装な人々。十兵衛が多いのはなぜ？





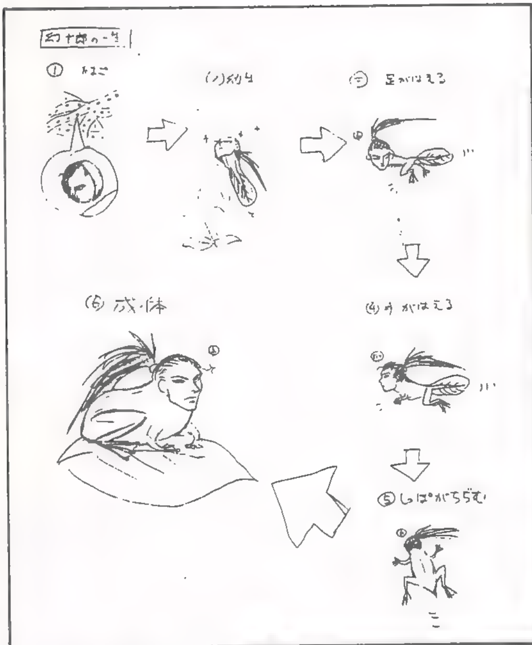
▶画期的！手以外がメカとは!!って、ただのアンドロイドじゃん

◀食事をとるときもみんな一緒。でもなぜヒマラヤか。フフフ……。

◀寺の住職なのに、こんなことしてていいのか?

幻十郎ガエルの生態

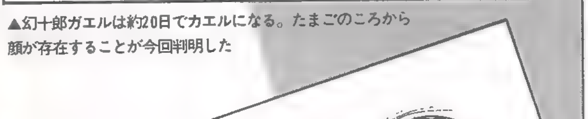
幻の両性類，幻十郎ガエル。その生態がついに明らかになった。



▲幻十郎ガエルは約20日でカエルになる。たまごのころから顔が存在することが今回判明した





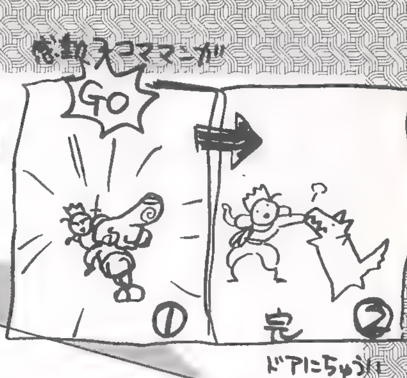


▶まれに刀を持った幻十郎ガエルもいる。怒らせると体を赤くし、花札をまき散らす

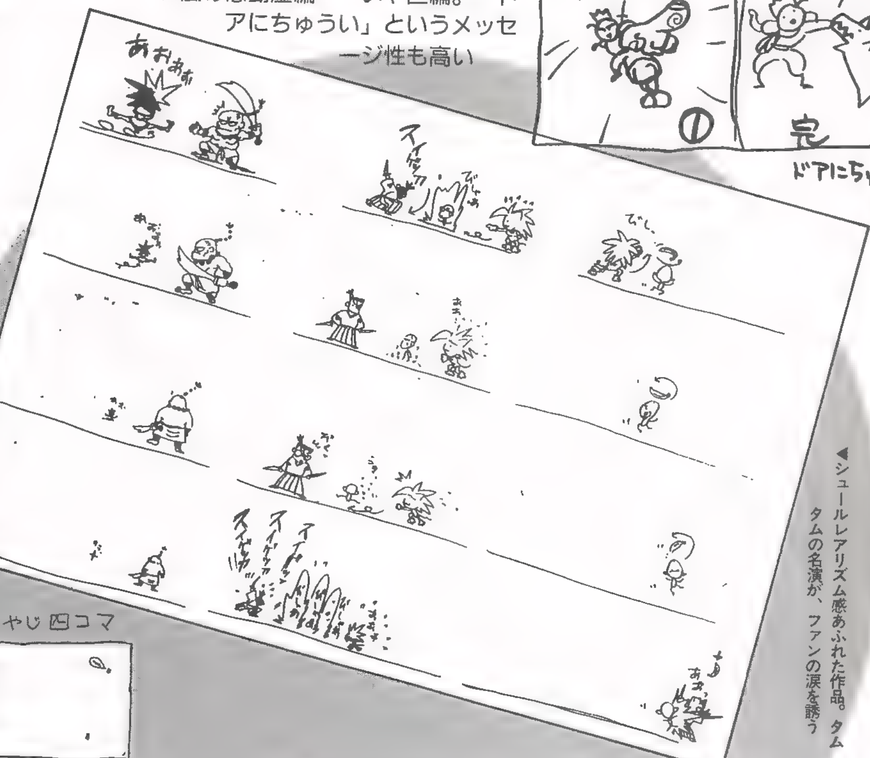


▶以上が幻十郎ガエルの生態である。(研究・ファーブル　ウソ)

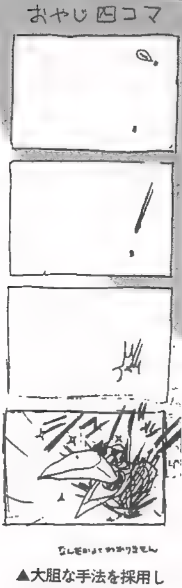
描き下ろし(?)4コママンガ



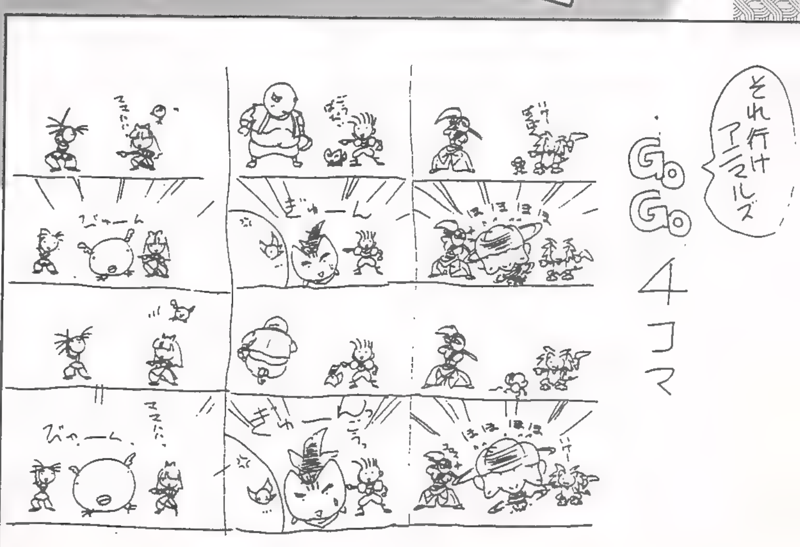
▶嵐の感動虚編——いや巨編。「ドアにちゅうい」というメッセージ性も高い



◀シュールレアリズム感あふれた作品。タムタムの名演が、ファンの涙を誘う

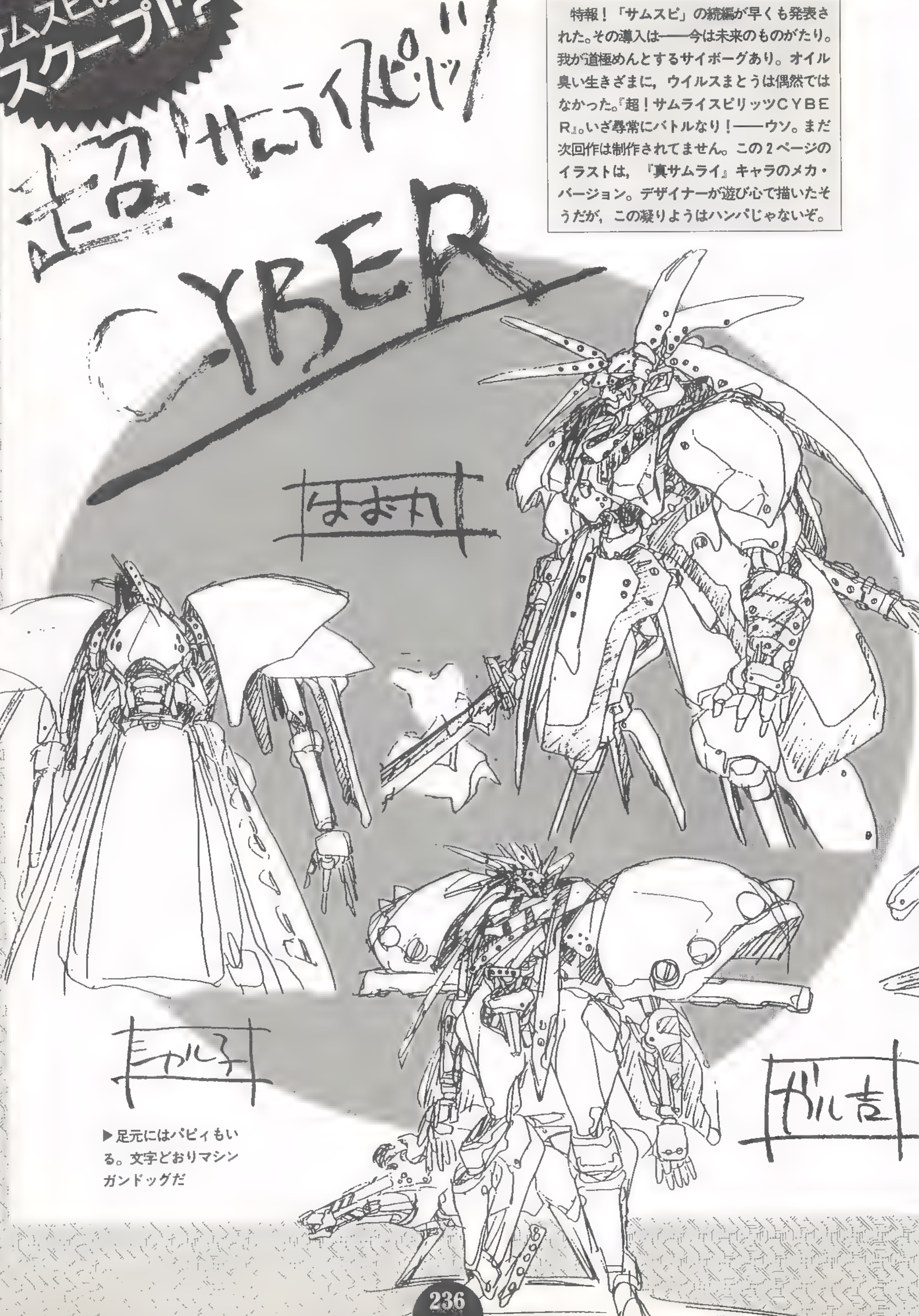


▲大胆な手法を採用した意欲作，しかもその試みが成功している

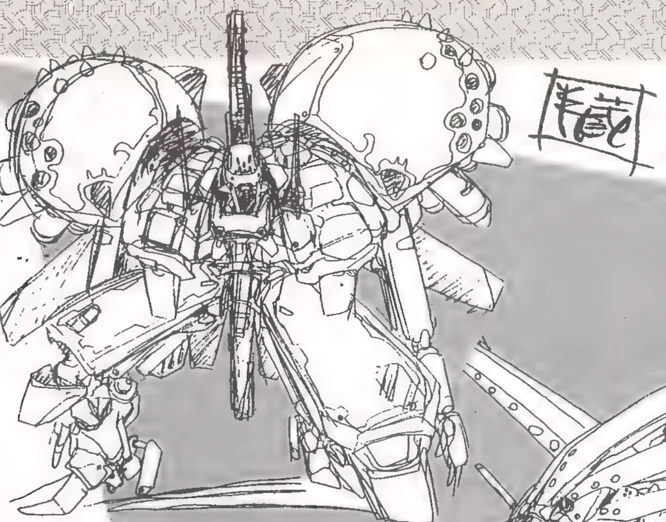


サムスピの新作をスクープ!?

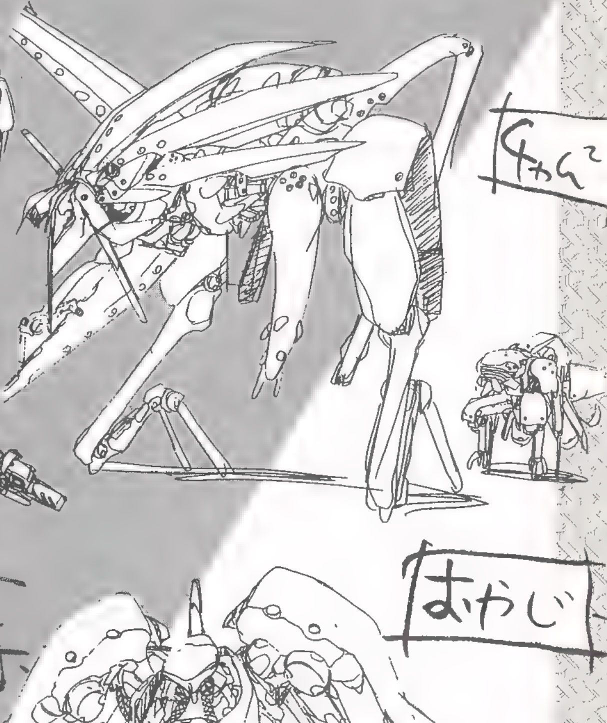
特報!「サムスピ」の続編が早くも発表された。その導入は――今は未来のものがたり。我が道極めんとするサイボーグあり。オイル臭い生きざまに，ウイルスまとうは偶然ではなかった。『超!サムライスピリッツCYBER』。いざ尋常にバトルなり!――ウソ。まだ次回作は制作されてません。この2ページのイラストは，『真サムライ』キャラのメカ・バージョン。デザイナーが遊び心で描いたそうだが，この凝りようはハンパじゃないぞ。



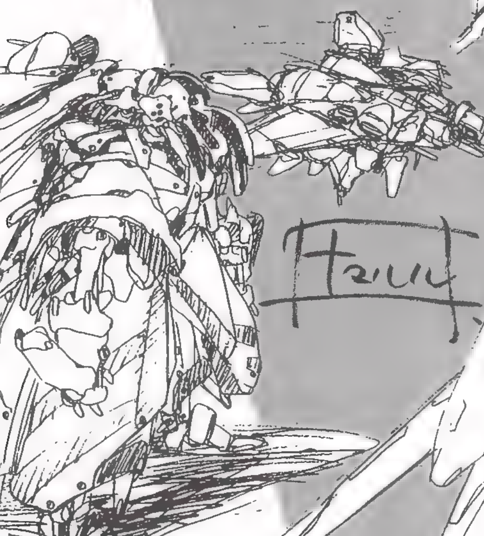
▶足元にはパピィもいる。文字どおりマシンガンドッグだ



▼一見カマキリみたいだが，サイバー・チャムチャムだ。パクパクも標準装備



▼うしろのブースターのようなものがママハハ。合体して飛行形態になる(かも)





▶「おやじ」というのは，やはり十兵衛のことなのだろう

Aftercare

アフターケア

この「アフターケア」は，ほかのページで掲載しきれなかった資料をいくつか紹介するコーナーだ。本書のあまりのデータ量に驚いた人もいるかもしれないが，じつは「真サムスピ」の資料やデータは，これですべてではない。残りは下巻・徹底攻略編にてしっかりとフォローさせていただくつもりだ。そちらもどうぞご一読を。

キャラクター・ストーリー編

出版社向けに配られた初期のリリースに書かれていたストーリーがコレ。そのときのイラストも一緒に掲載しよう。

牙神幻十郎



飛騨の山奥，枯華院という寺から連日激しく打ち合う剣の音がこだましていた。剣を打ち合っているのは二人の男である。一人は髪をざんばらに結び，もう一人は背中に大きな傷がある。

「せい！」

ざんばら髪の男が袈裟懸けに大きく斬りかかる。実に豪快な太刀筋である。

「どりゃ！」

その攻撃を交わし，刀を振り下ろした状態の男に一閃，背に傷を持つ男が鋭い突きを決めた。その突きをまともに食らった男は地面に叩きつけられるように倒れ込んだ。

「待て！」

その打ち合いの一部始終を見ていた花諷院和狆は，更に攻撃に移ろうとしていた傷の男を制した。

「殺す気か、幻十郎。」

傷の男，牙神幻十郎は静かに和狆を見据え，

「俺はこいつとの勝負に勝った。殺されようが文句は言えまい。なぁ，覇王丸。」

倒された男，覇王丸は黙って幻十郎を見ていた。覇王丸の右の脇腹から血が流れていた。

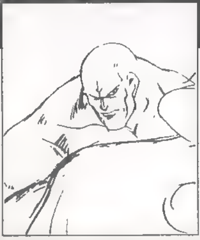
二人はほぼ同時期に和狆の元に弟子入りした。和狆は「この二人ならば，自分の技を受け継いでくれる」そう思っていた。現時点では幻十郎が勝っている。だが，覇王丸の底無しの器に和狆は期待を寄せていた。幻十郎の魂は暗黒に近すぎたのだ。

「このままでは，いずれその技をもって人に災いをもたらすにちがいない」と案じた和狆は，牙神幻十郎を破門させるのであった。

和狆，覇王丸に恨みの感情を持つ幻十郎は，その負の感情を全ての人間に抱くのにそう時間はかからなかった。

そこを魔物に魅入られたか，幻十郎もまた魔物の手下となって，覇王丸を斬り殺す機会を狙うのであった。

ナインハルト・ズィーガー



ヨーロッパ，プロシア王国に隣接する位置に，その国はあった。国家すべてが傭兵をしており，強力な兵士を諸国に送り出すことで，財政を賄うという類い希なる軍事国家である。後方は断崖絶壁，前方は見晴らしの良い盆地と，侵略を防ぐために適した地形に城は立ち，城壁の倍はある壁と複雑な構造になった，難攻不落と言われる城には「紅き獅子聖騎士団」と呼ばれるヨーロッパ最強の軍隊が常時待機していた。

「ズィーガーよ。近隣諸国の噂は聞いておろう」

皇帝ハインリヒが側に仕える男に言った。

最近ヨーロッパの国々で貴族や騎士たちが民を殺し，農作物を焼き払うという自滅的な行為を行なっているという噂が広まっているのだ。

「そなたも先日,訳のわからぬ者に襲われたそうではないか」

以前，ズィーガーは城の中で魔物に襲われたことがあった。この強固な城の何処から侵入してきたのか，それさえも判ってはいない。それよりも，誰が皇帝にズィーガーが襲われたことを進言したのか。ズィーガーはその時のことを皇帝に語ってはいなかった。

「このままではこの国も諸国と同じ運命を辿るであろう。本来なら騎士団を総動員してでも正体のわからぬ敵と戦わなければならないところだが，このような状況では，いつどこの国が攻め入ってくるやもしれぬ。そこで，ズィーガーよ，そなたに此の件の調査を，解決を頼みたい」

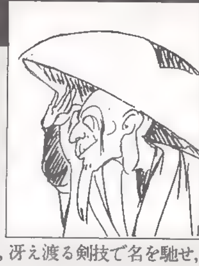
ズィーガーは皇帝の依頼を受け，魔物討伐の旅にでた。

チャムチャム



普段，滅多に捕れないデンキウナギを見つけたのでチャムチャムは漁に熱中していた。
「こいつを捕まえて，タムタムと一緒に食べるンだ。がンばってよ，パクパク！」
子分のチンパンジーに声を掛けたとき，何かがチャムチャムの首元を掠め，ぶら下がっていた「タンジルストーン」を奪い取った。
「アアッ！　こらー，かえせー！」
咄嗟に飛びかかったが，鳥の姿をした魔物はヒラリと身を翻して何処へかと去って行った。
タンジルストーンとはチャムチャムの家に代々伝わる家宝であり，普段はその石から放出されるエネルギーを封じる結界の中に保管されている。だが，チャムチャムはタンジルストーンがとても気に入っており，しばしば親の目を盗んで持って出ては遊んでいた。
「どうしよう，おとうさンに叱られるよー。そうだ！　おじいちゃンに相談しよっと」
彼女の祖父は村の捜し物の名人で，タンジルストーンのある方角をチャムチャムに告げた。
「わかった。ちょっと探しにいってくるねー」
ちょっと，と言ったきりチャムチャムはその日帰ってこなかった。祖父は，まさかそんな遠くにあるなどとは思ってもいなかった様で，後で大騒ぎになったのは余談である。

花諷院和狆

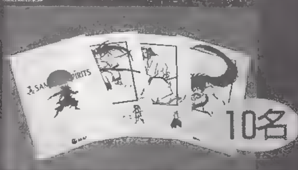


飛騨の山奥，滅多に人の訪れることのない寺の住職として余生を過ごしている老人がいた。寺の名前は「枯華院」，住職の名前を「花諷院和狆」という。
この老人がまだ若かったころ，冴え渡る剣技で名を馳せ，多くの魑魅魍魎と戦い滅ぼしていった時期があった。ただ一度だけ，ある魔物に挑んだ時に，まったく歯が立たず逃げ出したことがあり，それを機に「もう殺生はすまい」と心に決め，滅ぼした魔物の供養のために僧侶をしているのだ。
ある日，和狆の元に一人の屈強そうな侍が訪ねて来た。侍の名は覇王丸。和狆の剣術の弟子であった。
「師匠。俺，この間魔物に襲われてよ。魂だか何だか狙われているらしいんだけど，何か知らねぇかなぁ」
覇王丸の魂を狙うもの，その魔物がどんな者か和狆には安易に見当がついた。和狆は普段滅多に見せない険しい顔で，覇王丸に向かって「関わるな」と言い，覇王丸もそれ以上，何も問わなかった。
懐かしい弟子と数刻飲み交わし，和狆は覇王丸に手土産を持たせて見送った後，旅支度を始めた。数日後，和狆は住み慣れた寺を後にした。その表情はいつにも増して穏やかであったという。

読者プレゼント

さて，すっかり恒例となったプレゼントコーナーだ。今回もSNKとポニーキャニオンのご好意により，特製カレンダー（非売品）をはじめとする豪華賞品がそろっているので，ふるって応募してほしい。
プレゼント希望者は，付属のアンケートはがき（切手不要）に自分の住所，氏名，この本の感想，欲しいプレゼントの番号を一つだけ明記して本誌に投函しよう。なお，このはがき以外での応募はすべて無効となるので注意。
応募の締め切りは95年2月15日消印有効（アンケートは随時募集）。当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせていただく。

1 真侍魂カレンダー



10名

▲描き下ろしイラスト満載のSNK製超豪華カレンダー。限定版だから貴重だぞ

2 公式ポスター



5名

◀おなじみ覇王丸vs幻十郎のイラストが描かれた特大ポスター。カッコイイのだ

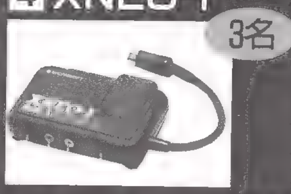
3 ゲームミュージックCD



5名

◀オリジナル・サウンドを全曲収録。もちろんボイスも完備

4 XNEO-1



3名

▲ネオジオの映像を，S端子やアナログ15ピンのモニターに映しだせるようになるぞ

キャラクター・プロフィール編

諸々の事情で「剣士の章」では掲載できなかった登場人物たちのプロフィール表だ。なお，下巻では……（フフフ）。

天草四郎時貞

流派：不明
武器銘：ガダマーの宝珠
生年月日：？？？
年齢：？？？
出生地：？？？
血ノ型：？？？
身長：？？？
体重：？？？
趣向：人間の暗黒面を誘い魔界に引きずり込むこと
家族構成：？？？
宝物：昔，ただ一人愛した女性の頭骨
好きなもの：人間の邪悪な魂
嫌いなもの：陰のない人間
コンプレックス：己の奥底に，ほんの一握りの良心があること
剣の道についてどう考えている？：人間の持つ魔性を呼び起こすきっかけ
尊敬する人：アンブロジァ
特技：聖書の暗唱
平和だと思うとき：人がたくさん死んでいくとき
好みのタイプ：……覇王丸
現代社会での彼らは……？：セクシーな歌手

黒子

流派：なし
武器銘：——
生年月日：????年5月27日
年齢：不詳
出生地：日本・河内
血ノ型：AB型
身長：5尺2寸
体重：12貫目
趣向：決闘での審判役をすること
家族構成：弟・二郎／三郎／四郎／五郎（五つ子）
宝物：四人の弟
好きなもの：舞台裏の雰囲気
嫌いなもの：台詞覚えの悪い役者
コンプレックス：顔を隠さないと人前にでれないこと
剣の道についてどう考えている？：名勝負に立ち会える好機
尊敬する人：師
特技：死んだ人間を生き返らせる
平和だと思うとき：家で素顔をだしているとき
好みのタイプ：素晴らしい熟年女優
現代社会での彼らは……？：黒子

飛脚

流派：佐川流
武器銘：——
生年月日：1758年8月26日（宝暦8年）
年齢：31歳
出生地：日本・伊予
血ノ型：A型
身長：6尺1寸
体重：19貫目
趣向：走ること
家族構成：妹・雪
宝物：先代から譲られた飛脚道具
好きなもの：寿司
嫌いなもの：雨
コンプレックス：嫁がいないこと
剣の道についてどう考えている？：剣の道はわからないが，走ることは気持ちがよい
尊敬する人：亡き先代
特技：走りながら寿司が食べられる
平和だと思うとき：妹と寿司を食べているとき
好みのタイプ：走っている姿が美しい人
現代社会での彼らは……？：◯川急便の人

ラストボスが狙う 魂の設定

このゲームのラストボスは，闇の魔王アンブロジァのさらなる兇神化を画策している。それに必要となるのが，黄珠魂・光（自らが創造した聖石パレンケストーン）と，黄珠魂・闇（チャムチャムから奪い取った魔石タンジルストーン）。二つの魂を融合させれば，アンブロジァは復活するのだ。しかし，タンジルストーンを黄珠魂・闇に変えるには，覇王丸，十兵衛，狂死郎，ズィーガーの4人の魂を石の中に封じ込めなければならない。かくしてラストボスは，この4人をつけ狙うわけだ。

中央
大日如来・黄珠魂

胎蔵界〔黄珠魂・光〕
聖石パレンケストーン
〔ラピス　ゥビャレンクェ〕
ラストボスの創造した秘石で，「聖」と「魔」という対極の力を内包する

↓ 融合

アンブロジァ
〔闇の大日如来または真魔〕
二つの秘石との融合によるさらなる兇神化

↑ 融合

金鋼界〔黄珠魂・闇〕
魔石タンジルストーン
〔ラピス　ゥトァワレンディエル〕
パレンケストーンと対をなす秘石で，魂を封魂することにより「黄珠魂・闇」となる．中国では「破王の卵」と呼ばれる

北方
釈迦如来・玄珠魂
〔フリーデン・エーデルシュタイン〕
ナインハルト・ズィーガー
→ 封魂

西方
無量寿如来・白珠魂
千両狂死郎
→ 封魂

東方
薬師如来・蒼珠魂
柳生十兵衛
→ 封魂

南方
宝勝如来・紅珠魂
覇　王　丸
→ 封魂

『A. A. 真サムスピ下巻』の発売に向けて

イラスト，4コマ，ヘンな写真 大募集

ここでお知らせ。1月発刊予定の『ALL ABOUT 真サムライスピリッツ～下巻・徹底攻略編』にて，読者ページをドーンと（予定）もうけることになった。そこで，この上巻を読んでくれた熱心なサムスピ・ファンの人たちに，ぜひとも参加していただきたい。

今回募集するのは，以下の4部門だ。

①イラスト部門……サムスピ・シリーズに関するものなら，なんでもOK。フルカラーのゴージャスなイラストも待ってるぞ。

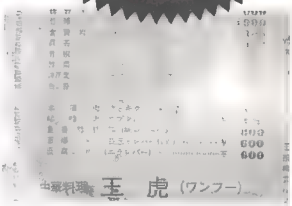
②4コママンガ部門……サムスピを題材にした4コママンガを大募集。「禁断の章」に負けるな!!

③ヘンな写真部門……A. A. シリーズ定番コーナー「超情報局」のタイトルのところに，毎回ヘンな写真が載っているのにお気づきだろうか。今回は，その写真を読者のみなさんから募集する。「こんなところにサムスピ・キャラや必殺技の名前が…」というような写真をコメントつきで送ってきてほしい。

④文字部門……各キャラへの思い入れの文章や，ギャグ，「超情報局」に載せてほしいテクニック，まじめな情報など，なんでもOKだ。

■応募先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社「A. A. 真サムスピ・××部門」係

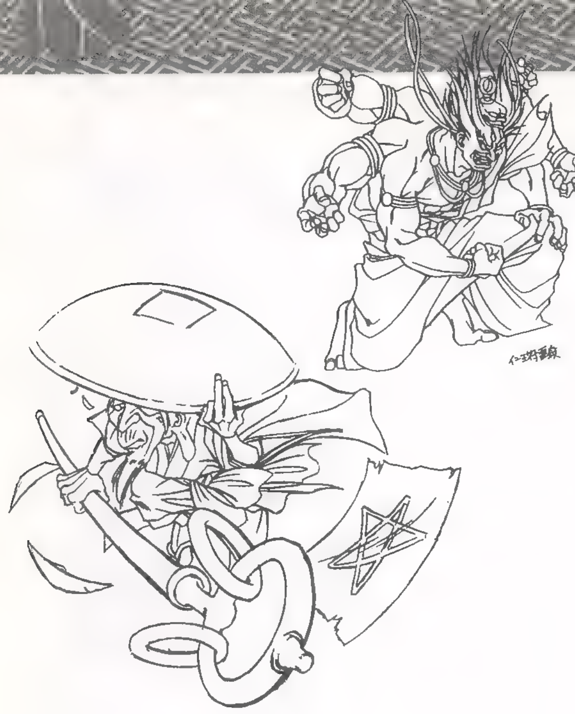
締め切りは1月9日（月）必着。最優秀者にはネオジオCD本体，各部門の優秀者には，『真サムスピ』ビデオ，ネオジオCDソフトなど，豪華な賞品をプレゼントする予定だ。さあ，サムスピ・ファンのパワーを見せてくれ！



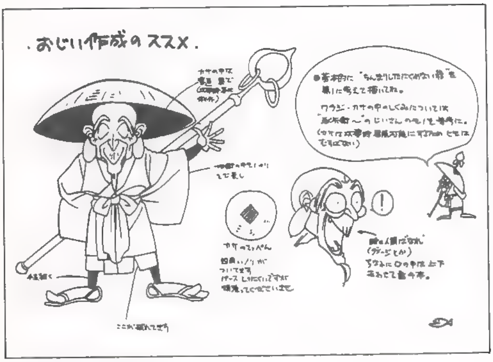
▲ヘンな写真部門の例。「王虎」という名前の中華料理屋が!! ただし，優秀賞を狙うのなら，ここからもうひとヒネリほしい



▲「オール・アバウト・ザナドゥ」（古すぎて知らないか？）に載るんだったら，こんな写真でも良かった



だけがいつまでも聞こえていた。
「破壊……滅亡……破滅……」
「師匠、師匠!!」
突然、耳元で自分を呼ぶ声がした。
「ほ……、ほうほう。わしとしたことが、寝てしまったわい」
和狆は軽く頭を掻く。
「大丈夫かい、師匠？この前、屋根裏で見つけた刀を見てから変だぜ」（※7）
覇王丸は心配そうに尋ねた。
「ほ……お前のそんな顔が見れるとはのう。ありがたや、ありがたや」
「ちぇっ。人が折角心配してやっているのによ。……さぁーて、もう一汗流すか」
和狆に背を向け、覇王丸は大股にどかどかと歩き林の中へと入っていった。（※8）和狆はそれを見送り、冷えきったお茶を飲み干し、空を見上げた。
「今日もいい天気じゃわい」





（※1）若き日の黒子である。この頃から既に素顔を隠していたのである。
（※2）ある程度の剣技を持つ者が、和狆の技を繰り出すところを見れば、彼の全身が光っているように見える筈である。それは、和狆の内在する「気」である。
（※3）ミヅキとは、百数十年程前にある法力僧によって封じられた怨霊であり、誰かに乗り移ることによって肉体を得ることができる。
（※4）二人にかかると、どんな強い魔物であっても半刻以内に倒されていた。いかにミヅキが強いか伺い知れる。
（※5）この時点での和狆最大の奥義。この後修行を重ね、「心乱呪符」や「仁王符霊殺」を身につける。
（※6）アンブロジァの魔力の一部が実体化したものである。ミヅキはアンブロジァと契約することによって、自在にこの獣を召喚する力を得ていた。
（※7）覇王丸が見つけた刀は、昔、和狆が使っていた愛刀「封魔」である。刀身は中程から折られてなくなっていた。
（※8）この後、轟音とともに、林が吹き飛ぶ。驚いた和狆は三日間ぎっくり腰で寝たきりになったという。

NICOTINE CAFFEINE

花諷院和狆

今日もいい天気じゃ

「雷符！」

虚空へ放たれた青い符が形を変え、翼を持ったもの「鳥」となって漆黒の闇へと吸い込まれるように消えて行く。

「グギャアアア……」

一瞬、暗闇に青白い光りが灯り、異形の者の姿が浮かび、そして消える。

「いつにもまして数が多いですね」

いつのまにか全身黒ずくめの男が背後に立っていた。（※1）

「……お主か。どうやらそっちの方は片付いたみたいだの」

男は振り向いた。

男の名は花諷院和狆。修行僧のような格好をし、闇に住まうものを狩ることを生業としている。一見小柄で身窄らしいなりをしているが、見るものが見ればその力の程は分かるであろう。（※2）

もう一人、黒づくめの男は、頭巾を被り瞳以外の部分は全て隠され、表情は読み取ることはできないが、ただ者ではないようだ。

「一息つきたい所じゃが……休ませてくれそうもない……!?」

穏やかな表情で、煙管を懐から取り出そうとした和狆の手が止まる。黒づくめの男も腰に差してある武器へと手を延ばす。

闇の質が変わった。

和狆は腰に差した刀を抜き、もう一方の手を懐に入れた。

[illegible]

二人の前に闇より濃い闇が現れた。それはみるみるうちに拡大し、ある程度の大きさで止まった。

そして、その闇の中から一人の女性が現れた。実体は無く精神体であったが、その姿は妖艶にして、汚れなき純粋な美しさを象っている。だが、全身は暗黒のオーラに包まれていた。

「我が名は羅将神ミヅキ。（※3）我の眠りを妨げる者よ、消え去るがよい！」

ミヅキが叫ぶや否や、和狆と黒づくめの男の足元から光が発生し、その衝撃によって二人は大きく吹き飛ばされた。かろうじて致命傷は避けたものの、受けた傷は決して浅くはなかった。

―一方的な戦いだった。和狆から放たれた符はミヅキに届く前に全て燃え尽き、繰り出される刀は暗黒のオーラに遮られ虚しい音をたてるだけあった。

「ここは……退くしかないようですかね」

「……そう簡単には……見逃してもらえそうもないがの」

和狆は呼吸を整えながら答えた。

ミヅキとの戦いは既に二刻が過ぎ、和狆達の体力と精神は限界に達している。（※4）脇腹に受けた傷口からは絶え間無く血が流れ続けた。

「……あの方法でやってみるかのう」

和狆は刀を鞘に戻し、懐に手を入れる。

「そうですね」

黒づくめの男も腰に差したもう一本の棒状の武器を取り出し、構える。

「死ね！ 魔界がお主らを呼んでおるわ!!」

ミヅキの手から光球が放たれる。

「白旗陣！」

黒づくめの男の前に青白い光りの壁が発生する。ミヅキから放たれた光球は壁に当たり、消滅することなく正確にミヅキへと跳ね返る。それを見た和狆は懐から巨大な符を取り出し、

「今じゃ！ 風神乱……!?」（※5）

和狆は力ある言葉を最後まで発することが出来なかった。突如としてミヅキの前に現れた巨大な獣（※6）の咆哮がすべての呪言をかき消した。

「怨！」

大地が吠えた。闇が震えた。

「ぐおおおおおっ！」

「があぁぁぁあっ！」

二人は成す術もなく吹き飛ばされ、崖下へと消えていった。薄れ行く意識の中で獣の声

「我が生命にかえても必ず」
轟音が澄んだ青空に響き渡った。

（※1）ズィーガーを団長とする〝紅き獅子聖騎士団〟は比類無き強さで、ヨーロッパ最強と言われており、過去数百年に渡って他国からの侵略を許さなかった。

（※2）彼と一緒に修羅場をくぐり抜けて来た者たちなので、それだけで十分であった。またズィーガーのコンプレックス「笑顔がつくれないこと」も暗黙の了解であった。

（※3）騎士団のなかにも、この情報を軽視する者もいたのでズィーガーは少し心配していたがこの答えを聞いて安心した。

（※4）「千の破壊者」の二つ名を持つズィーガーがいないと知ると他国がこの国に侵略してこないとも限らないので、公にすることはできず、密命とした。

（※5）この武器は老人が製作した中でも最高の出来栄えである。それゆえ、使いこなすのが難しく、ズィーガー以外は指一本すらも動かせなかった。

（※6）この老人、少し変わり者であったらしい。西洋では研究されていない東洋の「気」や「呪術」と言われるものに精通していた。この国が強かったのは、この老人が作る兵器によるところもあった。





NEINHALT SIEGER

ナインハルト・ズィーガー

我が生命にかえても

「団長!」

板金鎧に身を固めた騎士が数人駆け寄ってくる。

「お前たち……」

団長と呼ばれた男が旅支度の手を止めて振り向く。

男の名はナインハルト・ズィーガー。紅き獅子聖騎士団（※1）の団長であり、「千の破壊者」と呼ばれる最強の騎士である。

「やはり、行かれるのですな」

一番最後にやって来た老騎士が問う。

「うむ、皇帝陛下の直々の命だからな」

言葉少なく答える。無愛想な返事だったが、騎士たちには十分だった。（※2）

「しかし、何も隠れるようにして出て行かれなくても」

「そうですよ。団長程の人が共の者も連れずに」

若い騎士たちが口々に言う。

しばらく話を聞いていたが、ズィーガーは手を挙げて、騎士たちの話を制し、こう切り出した。

「おまえたちも近隣諸国の噂は聞いているだろう」

即座に老騎士が答える。

「近隣の国々では何やら怪しげな者共が世間を騒がせているとか……」

ズィーガーは口元に笑みを浮かべて言う。（※3）

「うむ。そやつらの元凶を突き止め、倒すことがわたしに与えられた使命だ。……それに密命なのでな」（※4）

「それならばなおさら共の者を……」

「我々のうち、誰かを……」

口々に切り出そうとした若い騎士の言葉を遮って、

「わかりました。そうとなれば、あなた様がご不在の間、我らがこの国を護っておきましょう」

老騎士が力強く言った。

ズィーガーはその言葉を待っていたかのように、老騎士と若い騎士たちを見ながら、

「みんな、頼んだぞ」

と言った。

若い騎士たちは、ズィーガーの言葉を聞き、直立不動の姿勢で、

「わかりました」

「がんばります」

それぞれの思いの言葉を述べ、そして、騎士たちは各々自分の為すべきことをするために戻って行った。

ズィーガーは散って行く騎士たちを見送りながら、再び旅支度を始めた。

「おお、ズィーガー殿」

振り向くと、大きな包みを抱えた若者を従えた老人が歩いてくる。

「待たせたのう。ほれ、仕上がりは完璧じゃ」

若者たちが包みを台の上において開くと、巨大なガントレットが姿を現した。ゆうに普通の5～6倍はありそうな代物で、見た目に何やら仕掛けが施されているのが伺い知れる。

武器の名を〝ズァリガーニ〟（※5）、ズィーガー専用の武器である。

「関節がだいぶ傷んでおったので直しておいた。弾薬も十分じゃぞ」

と、老人は器用に片目をつぶる。

「いつも済まないな、親父」

ズィーガーが頭を下げると、親父と呼ばれた老人はすぐさま言った。

「なーに、いいってことよ。それに、こいつの整備は儂でないと無理じゃからな」

事実、このズァリガーニを整備できる人間は制作者たるこの老人だけだった。ズィーガー自身も詳しいことは解らないが、老人が言うには西洋科学と東洋魔術の結晶（※6）であるらしい。

ただ、言えることは、これが魔物に対抗しうる最強の兵器であるということだった。

数時間後、ズィーガーは外から城壁を見ていた。しばらくはこの風景を見ることはあるまい。次に見るときは、使命を果たして戻って来た時だけだと……

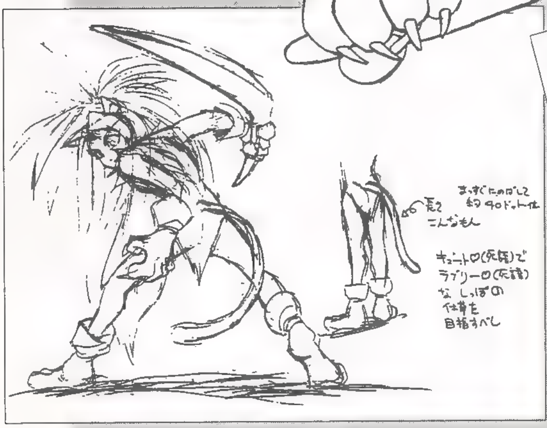
そして、もう一度城壁に目を向けると、そこには二人の人物が立っていた。

「あれは……」

ここからでも見間違えようの無い、彼の仕えるべき皇帝陛下ハインリッヒとエリザヴェート皇女である。皇女はズィーガーに気づくと軽く会釈をした。

ズィーガーは右腕を天に向かって突き出した。





まっすぐにのばして
約90ドット位
こんなもん
キュート♡(死語)で
ラブリー♡(死語)
な しっぽの
仕草を
目指すべし



サル◎
パクパク
とりあえずチンパンジー
手足長い
指長い
※ 両腕にブレスレットしています
後は図鑑とお友達に!!







CHAM CHAM

チャムチャム

不思議なバナナン

「タム兄ちゃん、バナナン、バナナン探すの。ボク、バナナ食べるンだ」

息せききって走って来たチャムチャムは、兄タムタムに飛びついた。

「?」

タムタムは笑いながら首を傾げた。

パレンケストーンに護られたグリーンヘルでは人々が平穏な日々を送っている。

勇者タムタムはパレンケストーン探索の後、戦いの仮面を脱ぎ、グリーンヘルの護り人となって過ごしている。

「あのねあのね、むこうの湖にね、デンキウナギがいて、フラミンゴが言ッてたの」

「ちゃむちゃむ。落チ着イテ喋ル」

「フラミンゴが言ってたの!」

デンキウナギの味が忘れられないチャムチャムは、村の外れの湖に漁に出掛けた。お日様が顔を出し始めてから、頭の真上に来るまでデンキウナギを捜し続けたが、結局何も捕まえる事ができなかった。くたびれたチャムチャムが水辺で遊んでいた時、フラミンゴの噂話が聞こえてきたのである。

《ねえねえ、ご存じ? ハレハレ山(※1)の山頂には、何でも願いの叶う不思議なたからものがあるんですって》

《ええ、知っているわ。何でも願いの叶う不思議なバナナンでしょ》

《そう、ハレハレ山はとても危険で、あたしたち鳥でもたどり着くのが困難なのよ》

《でも、一度見てみたいわ。不思議なバナナン》

《そうね。見てみたいわね》

グリーンヘルの村の人間の大半、特に子供達は動物の会話を聞くことができた。

話の一部始終を聞き終えたタムタムは、ハレハレ山はとても危険だから、行ってはいけないとチャムチャムに言った。

ハレハレ山は「聖なる魔が住まう山」とも言われ、足を踏み入れるものはいない。

「えーッ。ボク、バナナン欲しいよ。バナナン見つけるンだ。タム兄ちゃんがダメッて言ッてもボク行くンだからね」

一度言い出したら聞かない妹の性格をよく知っているタムタムは、大きな溜め息を一つつき、仕方がないので一緒に「不思議なバナナン」を見つけるため、ハレハレ山へと向かった。

ハレハレ山は常に濃い霧に包まれ、視界は非常に悪く気温も低い。道らしい道は何も無く、熱帯の植物があったかと思うと、いきなり針葉樹の林が広がる。

「ハレハレ山ッて、おもしろいね。タム兄ちゃん」

脆い岩場をよじ登っていると、不意に、大きな鳥がチャムチャム一行の前をよぎった。翼に爪の生えた大きな鳥はグリーンヘルでは見ることができない。

「あのね、ボクからタンジルストーン(※2)を取ッてッた鳥も、あんな鳥だッたよ。でも、あの鳥は悪い鳥じゃないね」

ハレハレ山は不思議な山だった。爪のある大きな鳥に加え、大きなとかげ、毛むくじゃらの象など、普段見ることのない動物などたくさん見かけた。(※3)

谷に落ちそうになったり、何度か動物に襲われそうになったりもしたが、機敏に回避しようやく霧の晴れた頂上に着くことができた。

「バナナン、バナナンは!?」

辺りを見回すが、バナナの樹など見当たらない。だが、微かにバナナの匂いはする。タムタムは小さい妹の肩を叩き、岩場の陰に隠れている一本のバナナの樹を指さした。

「バナナンだッ」

そこには黄金に光り輝くバナナンのなるバナナの樹が一本あった。甘い、甘い、バナナの香りがいっぱいに広がる。

「ちゃむちゃむ、何デモ願イノ叶ウ不思議ナばななん。何ヲ望ム?」

タムタムは高い背を屈め、チャムチャムの顔をのぞき込んだ。

チャムチャムは少し宙を見て、大きな声で叫んだ。

「おいしいバナナが食べたい!」

かくして、チャムチャムは冒険の末、不思議なバナナンを見つけだし、念願のおいしいバナナを食することができた。

数日後、チャムチャムは素朴な疑問が浮かんだ。不思議なバナナンはどんな味がするンだろう、と。

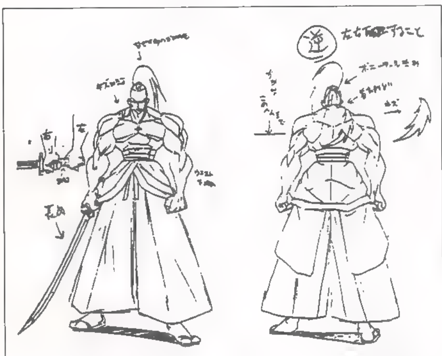
(※1)より正確に日本語のカタカナ表記をすると「ハゥレハゥレ山」となる。

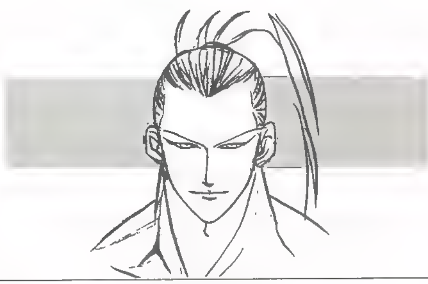
(※2)より正確に日本語のカタカナ表記にすると「ウトァワレンディェル」となる。パレンケ(ウビャレンクエ)ストーンと同じく、「ウトァワ」にアクセントを持つと「気高い」や「聖なる」の意となるが、真ん中「レン」にアクセントがくると「破壊」「破滅」といった逆説的な意味となる。

(※3)ハレハレ山には始祖鳥やディノニクス、マンモスなど今現在では絶滅した生き物がたくさんおり、年代もバラバラである。

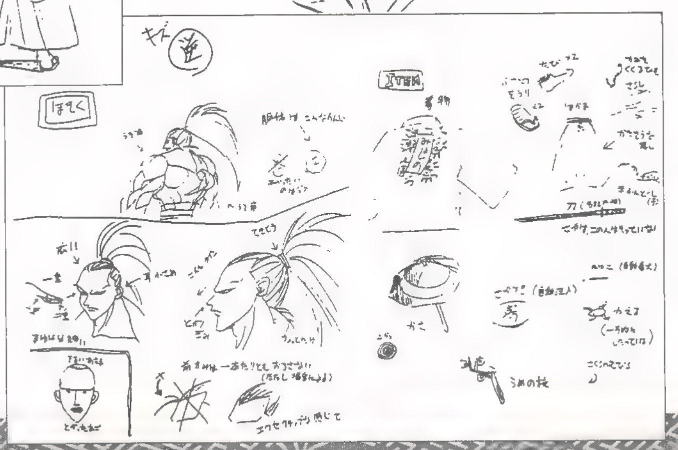
すがりついた。
一瞬の間が、数刻のように思えた。
幻十郎は冷静さを取り戻し、大刀を捨て家を出ようとした。もう二度と帰らないつもりだった。
不意に幻十郎は背中に焼けるような熱さを感じた。
振り返ると、血とあぶらにまみれた大刀を握る母親がいた。髪を振り乱し、言葉にならない嗚咽を吐きながら、
「あああ、さっさと殺しちまえばよかった。お前のせいであたしはいつも不幸だった」
母親は既に狂っていた。
幻十郎はそれから先をよく覚えていない。飛び散る血飛沫、喚き散らす男の声、母親の悲鳴、熱く焼ける背中。そして……一面の血の海、息の絶えた男と女。
数日後、幻十郎は老人の依頼どおり、人を殺した。
「先生、先生。ありがとうございます。これで枕を高くして眠れる、というものです。これは、お約束の半金五十両で……」
と言うや否や幻十郎は大刀を抜き老人に向かった。
「な、何をなさります。子飼いの犬に手を咬まれるなんて、わたしはまっぴらですよ」
あわてたように老人は後ずさる。
幻十郎はいつものように、口の端を吊り上げて笑い、
「子飼い？　俺は誰にも飼われた覚えなどないわ。貴様を殺せば喜ぶ奴がいる。ただ、それだけのことだ」
一閃、幻十郎の刃が老人を貫いた。
「……おろかな。他人を信用するから寝首をかかれるのだ」
幻十郎は血のついた大刀を払い、
「友情、平和、愛……全てを信じろ。そして裏切りを味わえ。貴様の首は俺が斬ってやるぞ、なぁ覇王丸」
幻十郎は笑った。狂喜に満ちたそんな笑いだった。

（※1）幻十郎が破門されてから斬った人の数は2百人は越える。
（※2）現在のオランダ領である、西フリージア諸島の小島にある洞穴にしか繁殖しない苔を乾燥させてつくったもの。現在では絶滅してしまっている。
（※3）二十数年前、こんな事件があった。とある屋敷に忍び込んだ岡っ引きが見たものは、首のない死体と契っている女であった。その二人が幻十郎の祖父母である。









GENJURO KIBAGAMI

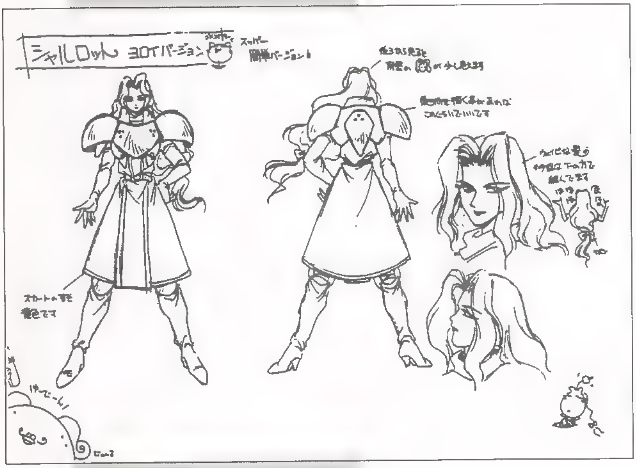
牙神幻十郎

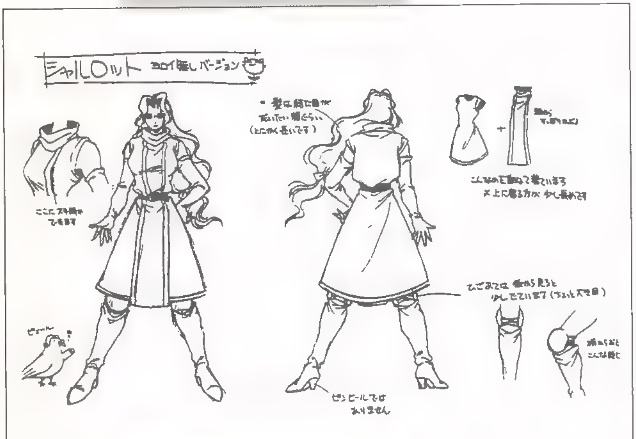
友情、平和、愛……全てを信じろ。
そして裏切りを味わえ

幻十郎は愛用の銀煙管をくわえ、ぷかりと紫煙をはいた。
江戸、麹町の料亭の一室で、牙神幻十郎は小柄な老人と酒を酌み交わしていた。
「先生、またよろしくお願いしますよ」
商人風の老人が、牙神幻十郎に向かい紫色の袱紗に包んだ小判を差し出した。
邪魔者、というのは誰の心の中にも存在するもので、容易に殺人が行えたこの時代、人を殺すことを生業とする職業が生まれる。
牙神幻十郎は殺し屋を職としていたわけではないが、気が向いたときだけ、巨額の報酬の代償として、殺しを請け負っていた。（※1）
「足りぬ……な」
「ええ、ええ。これはほんの前金でございます。見事仕留めていただいたあかつきには、もう五十両用意しております故。それと、これはほんのわたしの気持ちでございます」
紫色の袱紗の中にもう二十両ばかり、小判が積まれていた。
「これでたっぷりと女でも抱いてきておくんなさい。いや、先生は男の方が良いのでしたかな」
老人はいやらしく笑った。
幻十郎は老人に一瞥をくれると、南蛮渡来の秘薬（※2）を煙管に詰め、またぷかりと紫煙を吐き出した。
「……くだらぬ世の中だ」

幻十郎は京で生まれた。
母親は色白で小柄な女性で、どこか虚ろな眼をした表情が印象的であった。ときどき、おかしなことを口走ったり、奇怪な行動を取る癖があった。（※3）
幻十郎は父親を知らない。
母親は幻十郎に、
「お前の父上はお城のお殿様よ。幻十郎、お前はわたしの誇りだよ」
と言ったかと思うと、
「お前など生まれて来なければよかった。お前は罪人の子さ。人殺しの子さ。どこかへいっちまいな」
などと言う。
父親についてはどれが正しいのか幻十郎には分からなかったし、幻十郎も知ろうとは思わなかった。
なぜなら母親は、よく知らない男を家に連れて来た。僅かな小遣いを幻十郎に与え、
「夕暮れまで帰ってくるんじゃないよ」
と厳しい顔付きで言い、幻十郎が夕暮れに家に戻ると、決まって、
「お城の父上が迎えに来てくれるまでの辛抱だよ」
と、幻十郎を抱き締めた。
ある日、母親がまた知らない男を家に連れて来た。蓬髪の汚い浪人だった。
母親はいつものように幻十郎に小遣いを持たせ、外に遊びに出掛けさせた。
夕暮れに家に戻ると、いつもと違い、男はまだ家にいた。帰る様子もなく、酒を浴びるように飲んでいた。
男は幻十郎をじろり、と睨み
「なんでぇ、その目付きは。気にいらねぇな！」
と、幻十郎に向かって盃を投げた。盃は幻十郎の額に当たり、血が滲んできた。それを見て、母親は幻十郎を庇うどころか、
「幻十郎。おとっつあんに、おあやまんなさい」
と言った。
母親の頭はまた混乱しているようで、男はにやにやと笑い続けた。
それから、しばらく男は幻十郎の家に居座り続けた。幻十郎の身体には大小の打ち身が絶えることが無く、母親は相変わらずなにも言わない。
（殺してやる）
それが初めて幻十郎に生まれた殺意であった。
ある日、幻十郎が帰ると男は母親との情事の最中だった。
男は幻十郎を見るや、
「貴様の母親が嬲られている様はどうだ、ええ？」
と、いやらしく笑った。
恍惚とした表情で母親は、
「幻十郎、幻十郎、助けておくれ。母さんはこの男に殺されちまうよ」
と、懇願した。
幻十郎の中でなにかが弾けた。隅に置いた男の大刀を掴むと、母親の情夫に向かって刀を振り下ろした。
ぼとり、と鈍い音を立てて男の二の腕が落ちた。母親の悲鳴が辺り一面に響き、情夫に

「また、行かれるのですか？」
「姉様！」
「シャルロット……」
申し訳なさそうにシャルロットがうつむくと、老婦人がこの場を制すように言った。
「お嬢様は、私たちの……この国の為に行かれるのです。快くお送り出してさしあげましょう」
屋敷の者は寂しそうな顔をしながらも、シャルロットの旅立ちを祝った。
旅立ちの日はやって来た。
シャルロットは誰にも告げずに旅立つつもりであったが、勘の鋭い老婦人に見つかってしまい、老婦人に見送られての旅立ちになった。
「いいですか、お食事は毎日栄養の事を考えてお取りください。睡眠もたっぷりと、夜更かしは美容によくありません。それから……」
老婦人が続けて言うのを、シャルロットは遮り、
「わかった、わかったから。心配しないでも大丈夫。それよりも、父や母や弟のことをお願いね、ばあや」
シャルロットはそう言って愛馬に跨がった。
「いってくるわ」
爽やかな朝日がシャルロットを照らした。
（※1）ズィーガーのエンディング参照
（※2）魔界が閉じると同時に、意識不明だった画家は意識を回復し、シャルロットが戻ってくることを告げた。また、すぐに絵を描く準備を始めたらしい。





CHARLOTTE

シャルロット　旅立ち

魔界の扉は閉ざされた。

祖国の家族の許へと戻ったシャルロットは、真の平和を楽しみながらも胸のうちの不安がまだ残っていた。

(アンブロジアの使い魔がまだ残っているはず……)

シャルロットが難しい顔をしていると、軽く二回ノックが鳴り、銀のトレイに暖かいショコラを運んできた老婦人が入って来た。

老婦人はシャルロットの顔を見るや、

「お嬢様！　また旅に出ようなんてお考えじゃありませんよね！」

手厳しく言った。

「ばあや、分かってちょうだい。わたしは魔に操られている人々を、見捨ててはおけないのだ。それに、このフランスに今後なにもないとは限らないのだし……」

「ですが、ですが、お嬢様。コルデ家のお嬢様ともあろうお方が着飾りもせずに、毎日毎日剣を振り回して、こんなに傷を作って……！」

「わたしは虚飾に溺れている貴族ではいたくない。民衆の為の貴族でいたいのだ。これは私の選んだ道なのだから……それに案ずることはない。モーントシャイン・ドラッへ帝国のズィーガー殿の結婚式（※1）にも招かれているのだ。ちゃんとドレスは着るから……」

「シャルロット様……」

泣きじゃくる老婦人に、シャルロットは頰にキスをして抱き締めた。

ばたばたと、足音がして、弟のカルダンが部屋に飛び込んで来た。

「姉様！　姉様の絵が仕上がりました！　早く、見に行きましょう。ほら、ばあやも姉様の勇姿が描かれた絵を見に行かないと」（※2）

弟にせかされてホールへ行くと、シャルロットの父や母、それにコルデ家に仕える召し使いたちが一同に集まっていた。

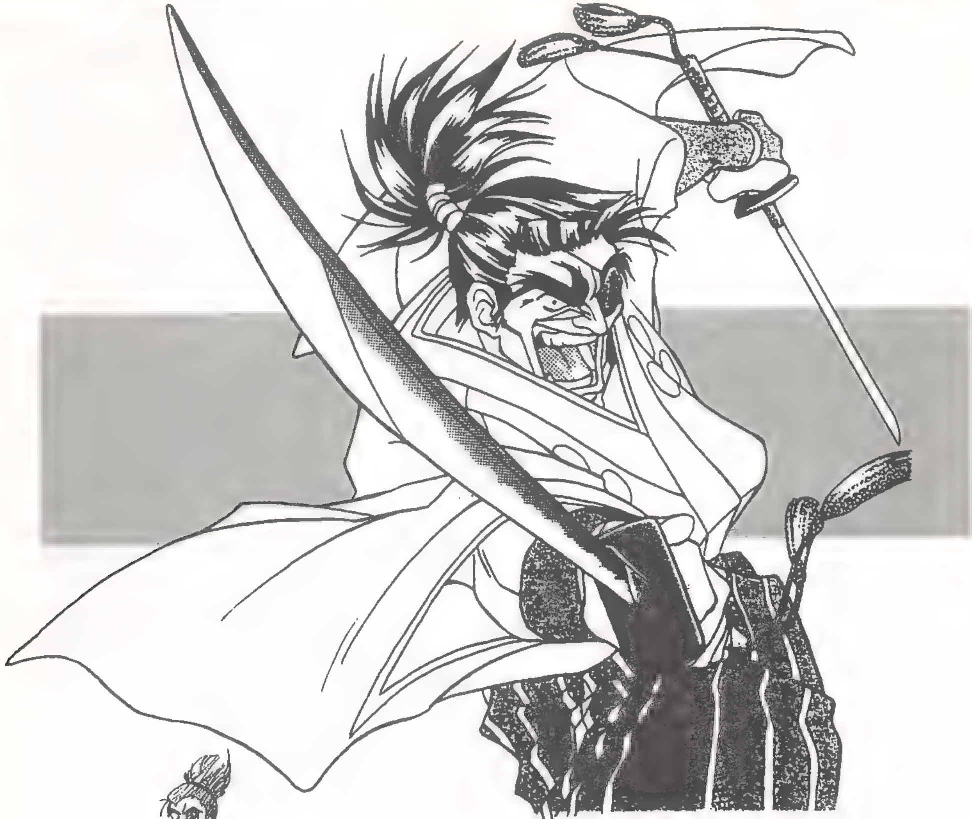
シャルロットが絵を覆っている布をめくると、真なる悪を倒し人々を安らぎの地へと導くシャルロットの姿があった。

誰もが息を呑んだ。

「素晴らしい。素晴らしい絵だ、ありがとう。わたしも旅立ちを決意できた……」

シャルロットの言葉に屋敷の者は騒然となった。









JUBEI YAGYU

柳生十兵衛

にわか雨

「柳生十兵衛様、おなつかしゅうございます」

「飯倉、小太郎……か」

3年ぶりに再会した門弟の容貌は大きく変わっていた。

魔の者は去り、隻眼の剣士、柳生十兵衛は将軍より労いの言葉を頂戴し、僅かながらも休暇を与えられ懐かしい故郷の柳生の里へ戻るため、東海道を上っていた。

途中、熱海を過ぎたあたりで、突然のにわか雨に見舞われ無人の作業小屋で雨をしのいでいると、同じように雨宿りをする浪人がいたのである。

その浪人の顔を見たとき、十兵衛は驚かずにいられなかった。

3年前、十兵衛の道場で柳生新陰流・改を学んでいた門弟の一人、飯倉小太郎であったのである。

飯倉の家は古くから柳生家に仕える身であり、飯倉小太郎も幼少の頃から柳生の道場に通っていた。太刀筋もなかなかよく、その明るい性格は人をなごませた。その飯倉小太郎が突然失踪したのである。十兵衛が特に目をかけていた剣士であったので、そのときの十兵衛の驚きは例えようもなかった。

「飯倉、おぬし……」

「十兵衛様。こんなところでお目にかかれようとは、思ってもみませんでした……」

――3年前。

老中、田沼意次の御前試合で柳生新陰流・改の代表として、柳生十兵衛に命じられ、飯倉小太郎は試合に望むこととなった。

その時の相手は、高田馬場にある一刀流の道場に通う、大名の子息であったが、飯倉は自らの学ぶ柳生新陰流・改に恥じる事なく剣を振るい、勝利した。

そして飯倉は闇討ちにあった。

闇討ちの犯人は調べるまでもなかった。大名が子息に恥をかかせたことを恨みに思い、将軍家指南役であり公儀隠密の柳生の家の者に圧力をかける訳にもいかず、直接飯倉の暗殺を図ったのである。

飯倉は優れた剣士であった。

闇に閃光が一つ……二つ……三つ…………そして血の匂いが漂い、飯倉は逃げた。

大名の手の者を殺し、このままでは柳生家や十兵衛に迷惑がかかると思った飯倉の配慮であった。

「飯倉、戻って来い。そなたに罪はない。あの後、お主を襲った者たちには厳重な処罰が下った。だれもそなたを責める者はおらぬ……」

「十兵衛様……」

飯倉は十兵衛の言葉に心を打たれ、涙を流した。そして一寸俯き、

「十兵衛様、御免！」

飯倉は刃を抜いた。一瞬の鋭い突きを十兵衛はかわしきれず、刃を抜いた。

人を斬り慣れた飯倉の剣に、十兵衛は本気で立ち向かうしか術はなかった。

「ハアッ！」

十兵衛の脇差が飯倉の腹部を貫いた。

「十兵衛様……」

「飯倉！」

飯倉小太郎は倒れた。腹部から大量に血が流れる。

「これで……よいのです。十兵衛様に討たれて私は幸せものです……」

「ばかな、そなたに罪はないのだ。死を選ばずともよかったものを……」

「……あれから、わたしは多くの人を斬りました。柳生の名を汚しました……これで……よいのです……」

最後の言葉は十兵衛には届かなかった。

「飯倉！」

飯倉小太郎は死んだ。満足そうな安らかな死に顔であった。

十兵衛は飯倉小太郎の亡骸を火葬し、柳生の里へと持ち帰り、手厚く葬った。

「飯倉よ、そなたは今際のきわまで柳生の剣士であった。誇りに思うぞ……」

風で笹の葉が揺れる。暖かい午後であった。

取し、食べていたのだが、あの巨体を維持するためにはそれだけでは到底足りるものではなかった。（※2）

ある夜、アースクェイクは（彼にとっては）僅かな夕食の後、ガルフォード曰く「最も恥ずべき行為」を行った。

よりにもよって、パピィの食事を頂戴したのである。

「貴様、パピィの食事を横取りするとは……、恥を知れ!!」

ガルフォードの憤慨はただならぬものだった。

もともとガルフォードとパピィ、アースクェイクは折り合いが悪く、いつも喧嘩が絶えなかった。ガルフォードはアースクェイクの悪事が許せず、アースクェイクの邪魔をし、それに腹を立てたアースクェイクはパピィを蹴飛ばす。

間に入る綾女も苦労が絶えなかった。

アースクェイクが綾女の元にやって来てから半年が過ぎたころ、アースクェイクは出羽から姿を消した。

「ニンジャのギジュツは全ていただいたぜ。GFFFFっ」

それがアースクェイクの最後の言葉だった。

その後も修行を怠らなかったガルフォードは伊賀忍者「服部半蔵」と同じ技術を身につけた。（※3）

秘宝パレンケストーンを得るために世界を回っていたアースクェイクはガルフォードを始めとするニンジャと出会い、その技術の高さに再び目をつけた。

「GFFFF、あんなテクがあったとはな。あれくらいならすぐにでも真似してやるぜGFFFFっ」（※4）

（※1）あまりにも空腹であったアースクェイクは目の前を歩いていたパピィに食いつき、パピィの悲鳴を聞いた綾女とガルフォードに発見された。

（※2）最初は熊や兎を捕まえて食べていたのだが、一カ月も経たないうちに山から熊や兎、狐、はては昆虫までもがいなくなった。

（※3）たしかに匹敵する技術を身につけたが、まだまだ精神面で弱いところがあった。そのため技のキレで半蔵に劣る。

（※4）まさしく見様見真似で技を盗んでしまった。彼の盗賊としての腕は超一流であることを示している。





EARTHQUAKE

アースクェイク

ニンジャのギジュツは全て頂いたぜ

「あーすくぇいく、もっと高く飛べぬのか！　そんなことでは忍びになど到底なれぬぞ。がるふぉーど、そなたはもっと早く！」

甲賀忍びの抜け忍綾女は、樹から樹へと飛び移る二人の弟子に向かって叫んだ。

遠く、海を越えアジアの小さな島国日本に、子犬を連れた異国の少年が忍者になりたいとやってきたのが一年前。ほどなくして、どこをどう聞き付けたか、身長が3m近い大男アースクェイクが綾女の元に現れ、弟子入りを果たしたのである。（※1）

忍者たちは閉鎖された社会を築き、仲間が抜けることも拒めば、よそ者が入ることも拒む。その中で、甲賀忍者の綾女は二十余年前、伊賀の忍びと恋に落ち、抜け忍となった。伊賀の服部半蔵の師にあたる伊賀忍者と夫婦になった綾女は、追っ手に見つかる事なく出羽山中で暮らしていたのだが、遠く海を越えてきた少年の熱意に負け、初めて何者にも束縛されない忍者を育てているのであった。

「あーすくぇいく。そなたの巨体を忍びとして有益となすかは、そなた次第じゃ。よいな」

師はよくアースクェイクに言った。

アースクェイクはなかなか優秀だった。身体の割にとても身軽だったし、飲み込みも早かった。ただ、どうしても食事の量が少ないらしく、麓の村に降りては「鬼だ」といって、食料を巻き上げた。

「お師匠さま、アイツをなんとかしなければ、麓のヴレッジの迷惑だ！」

正義感の強いガルフォードは師匠に何度も告げた。

人知れず修行を行っているにも関わらず、忍びが自分のいるところを教えるようなことはもってのほかだ。また、綾女が隠れている意味もない。

綾女がアースクェイクにきつくたしなめると、アースクェイクはおとなしく言うことに従った。

アースクェイクがおとなしく従ったのは、彼なりの計算だろうと、誰もが思った。

実際、アースクェイクは忍びの技術をマスターし、更なる利益を求め強奪を繰り返すためにここにいるのだ。綾女は、アースクェイクに無い技術をたくさん教えてくれる道具にすぎない。

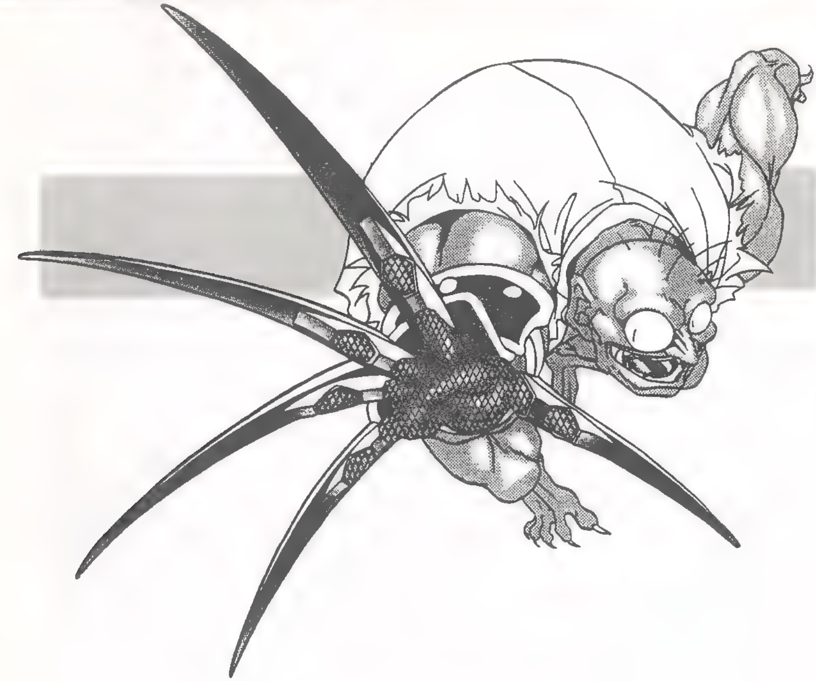
だが、しかしアースクェイクの腹の虫も限界があった。最初は森へ出て木の実などを採

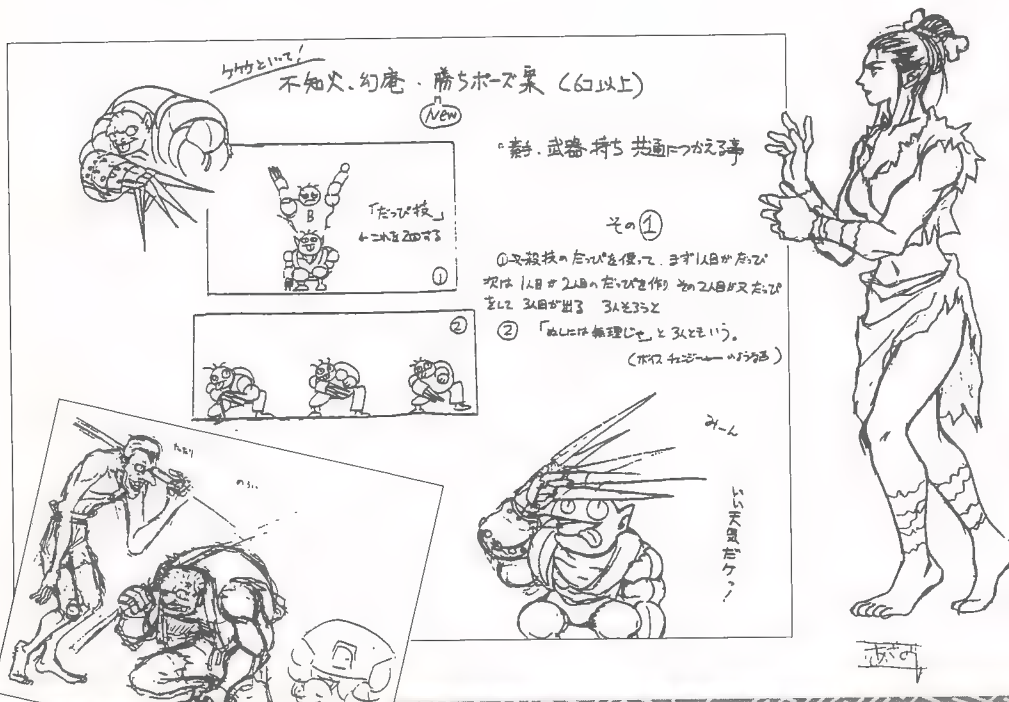


（※2）これを普通の感性の言葉に直すなら「幻庵に衝撃が走った」要するに一目ぼれである。

（※3）これを普通の感性の言葉に直すなら「ひどく幸せそうな表情で」である。

（※4）これを幻庵の言葉で直すなら「不格好で見窄らしい格好をした」となる。





GEN-AN SHIRANUI

不知火幻庵

愛する妻と子の為に

鬼哭島。

人界と魔界の狭間にその島はあった。

人と魔の申し子……不知火一族は、破滅と恐怖をこの世に送り出し、嘆きや狂気を人に植え付けることを喜びとした。

不知火一族きっての優秀な戦士、不知火幻庵は人の弱い心に付け込んでは、戦を起こさせ、殺人の限りを尽くしていた。

不知火幻庵、20歳の夏のことだった。

その年の夏は近年まれにみる猛暑で、生き物たちは木陰に隠れ、日中は蝉の声が響くだけでその他は静かなものだった。

もともと不知火一族は夜行性であり、夕方から夜中にかけて活動する。今年は猛暑を避けるかの如く、住処にしている洞穴の奥の奥まで潜り、外には滅多に出なかった。

だが、その日は珍しく幻庵は外にでることにした。理由などなにもない。ただ、本能がそうさせただけである。

鬼哭島の東、この島に住まう者が塵芥を捨てている貝塚も、ここ数日の猛暑で腐臭がひどく、幻庵は心地よい香りを楽しんでいた。

そこで幻庵は一人の女と出会った。

陰気な笑顔、吐き気さえもよおすその香り、なんという醜女。（※1）

その瞬間、幻庵に悪寒が走った。（※2）

幻庵はゆっくりと、その女の方へと歩いていった。

「不知火……幻庵様？」

女はひどく不吉な表情（※3）で幻庵に話しかけて来た。

「貴様はここで何をしているのだケ」

「はい、汚物を捨てにまいりました。幻庵様は汚物がお好きですか？　さりげなく捨てられる汚物には心ひかれるものがありますね」

女の名はあざみと言った。

同じ不知火一族でも住まう洞穴が違えば交流はほとんど無い。あざみは幻庵とは違う、火山下の洞穴の女だった。

幻庵はあざみとは初対面であったが、あざみは幻庵の事をよく知っていた。なぜなら、幻庵は鬼哭島きっての優秀な戦士であり、不知火の姓を持つ者で幻庵の名を知らないものは一人もいなかった。また、幻庵はその禍々しい容貌、醜く曲がった背中、強靭な生殖能力、狡猾で悪辣な性格と女性に好まれる要素を全て有していた。

幻庵はあざみを舐めるように見て、こう言った。

「ぬしの入れ歯を洗いたいケ」

「共に魔道に堕ちましょう」

その夜、二人は結ばれた。

一年も待たずして長女ざくろが、そしてもう十カ月後には長男むくろが生まれ、幻庵は地獄の炎に焼かれるような快楽を味わっていた。

あの日までは。

「つべこべいわずにかかってらっしゃい！」

アンブロジアを復活させようとする魔物の先遣り「天草四郎時貞」を滅ぼし、自分が魔道の王だと信じていた時であった。均整のとれた肉体を艶やかな衣装で身を包んだ（※4）くノ一が、幻庵に勝負を挑んできたのだ。

天草に勝利した自信が幻庵を慢心させた。

くノ一の繰り出す紅蓮の炎に焼かれ、幻庵はこの世のものでは無くなったのである。

それから一年。色も、音も、匂いもない陰うつな魔界で幻庵は亡者と共に魔界を漂い、アンブロジアの声を聞くのである。

「肉を切り裂き、血が吸いたいだろう。泣き叫ぶ悲鳴が聞きたいだろう。不知火幻庵よ、貴様の肉体を復活させてやるぞ。……代償として、我に従え」

幻庵はその声の主の言うことに従った。

そうして幻庵は新しい肉体を得て、現世に復活をする。家族の元へと戻った時のあざみの喜びようは例えようもなかった。

「幻庵様。もう危険なことはおやめになってください」

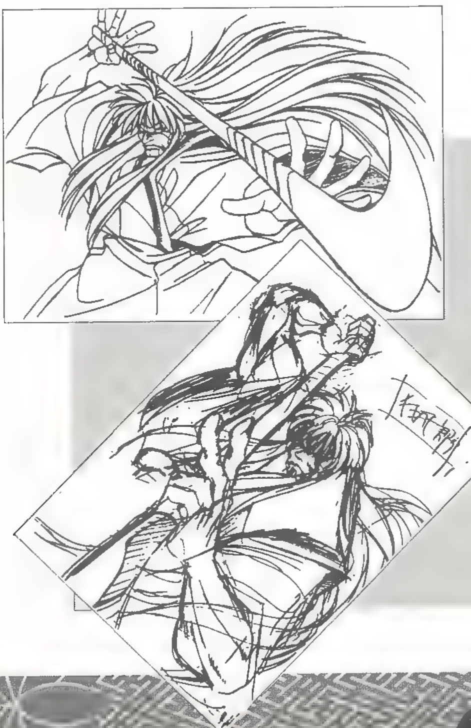
「心配はいらないケ。二度と同じあやまちはしないケケケ」

幻庵は再び戦いに身を置く。自らの快楽の為に。愛する妻と子の為に。

（※1）これを普通の感性の言葉に直すなら「こぼれるような笑顔、うっとりするような香り、なんという美女」である。

「そうれ、跳尾獅子！」
一度に数人の侍が吹っ飛ばされる。
「おぉりゃ！」
覇王丸の繰り出した拳をくらってまた何人かが地面に転がる。
一刻も経たないうちに将監と雉之助を残して侍達は倒れていた。
「ぬぅ」
それを見た将監が逃げようとする。
「逃がさぬ、あ、回天曲舞！」
「ぐぁぁぁぁっ」
将監は技をまともにくらい、地面に叩きつけられる。
狂死郎は将監の上に乗って見栄をきってみせた。
「あ、討ち取ったりぃぃぃ〜」
その隙をぬって雉之助が逃げようとしていた。
「ぐぎゃっ」
屋敷の裏手へと消えた雉之助が、派手な音を立てて吹き飛ばされて地面に転がる。
「ほう、このような所で珍しい人物に会うものよな」
裏手から現れた隻眼の剣士が、鞘に剣を納めながら言った。
「柳生……十兵衛殿!?」
狂死郎は、突然に現れた十兵衛に対してどう言ってよいのか迷った。
「おお、これはこれは十兵衛殿、久しぶりですな」
わざとらしく挨拶する覇王丸に、十兵衛は溜め息を付きながら、
「おぬしもおったか、覇王丸」
と言った。
「何故、十兵衛殿がここに……？」
「儂も、それが聞きたいが……？」（※5）
狂死郎は今までの経緯を身振り手振りを加え、十兵衛に説明をした。
「なるほどな。ぬしらの言うことはわかった。この者たちの処分は任せてもらおう。それと、その一座の公演処分の件もわしから進言しておこう」
数日後、十兵衛の働きか鳴神一座の興行停止処分は解かれ、事件も無事解決した。（※6）
「これも、みな狂死郎のおかげだな」
狂死郎の手を取り、弥九郎は礼を言った。
「いや、お前と儂の仲ではないか。気にするな。それに好敵手がいないと寂しいのでな」
と、狂死郎は笑いながら言った。
「では、またな狂死郎」
「ああ、お互い真の歌舞伎を目指し、精進しようぞ」
そう言って、二人は堅く握手をして別々の道を歩き始めた。

（※1）プロフィールにもあるように狂死郎は大の犬嫌いである。
（※2）狂死郎と弥九郎は親友であり、歌舞伎のライバルであった。弥九郎は江戸一の美形役者と言われていた。
（※3）一介の役者ではどうすることもできない話であり、当然、狂死郎も一介の役者であるが、親友の涙する姿を見て捨ててはおけなかったのである。
（※4）覇王丸を襲った魔物に関することを聞きにきていた。また路銀も尽きていた。
（※5）十兵衛もこの件とは別だが、勘定奉行・真壁将監のことを探っていた。
（※6）江戸一の看板が欲しい黒川雉之助が、勘定奉行・真壁将監に取り入り、他の有力な一座を潰すために仕組んだ罠だった。



KYOSHIRO SENRYO

千両狂死郎

討ち取ったりぃい～

闇に紛れて、二つの影が武家屋敷へと潜り込む。
「……狂死郎、おい、狂死郎」
派手な姿をした前の男に、ざんばら髪の男が話しかける。
「何じゃ、覇王丸。静かにせんと見つかってしまうぞ。おぬしはそうでなくても目立つのだからな」
一見して歌舞伎役者と分かる男が声をひそめながら言う。
お前さんに言われたらお仕舞いだよ、と心の中で思いながら覇王丸はボソリとつまらなそうに言った。
「……犬」
がらがらがらがら……かこぉぉん、こぉぉん……ころころころ。
と派手な音を立てて火消し桶が転がった。（※1）
「……さすがは歌舞伎役者。転げ方も一味違う」
笑いをこらえながら、覇王丸が言う。
火消し桶に片足を突っ込んだまま、狂死郎は問うた。
「おぬし……わざとやっとらんか……」
「いや、別に……」
それは心外だよ、という顔をしながら覇王丸が答える。
がらり、と障子の開く音がしたかと思うと、二人の男が出て来た。一人は立派な絹の着物を着た侍、そして商人風の男である。
「何奴！」
侍が音のした方向を睨みつけると、派手な衣裳を着た歌舞伎役者とざんばら髪の男が言い争っていた。
「おぬしは時と場所を考えんのか。おっ？」
「いや～、すまん、すまん。ん？」
歌舞伎役者は侍と商人に気づくと大見得をきって言った。
「勘定奉行・真壁将監、黒川一座・座長雉之助。ぬしらの悪巧み、全てわかっておるぞ。神妙にいたせい！」
「説得力が無いぞ。狂死郎」
覇王丸が呆れたように言う。
「……お前は確か……千両狂死郎と言う歌舞伎役者だな。お前のような下賤の輩が儂の屋敷に無断で入るとは何事だ。その方ら覚悟は出来ておろうな」
勘定奉行、真壁将監が凄みを効かせながら言う。
ざんっ、と一歩踏み出し、覇王丸は指を鳴らしながら言う。
「ごちゃごちゃとうるせぇんだよ！　婆娑金剛と恐れられた、この覇王丸が相手をしてやる。かかってこい！」
覇王丸の覇気に押され、奉行は後退りながら叫んだ。
「出合え、曲者じゃ！　出合えぇぇぇ!!」
武家屋敷から数十人の侍が出て来て二人を囲む。
狂死郎は世話女房を構え、言った。
「ちと観客は少ないが、この千両狂死郎の舞を披露してくれそうぞ！」
話は昨日の夜に溯る。
「狂死郎。実は、お前に折り入って頼みたいことがあるのだ」
鳴神弥九郎はそう言ってきりだした。
鳴神弥九郎のいる鳴神一座とは、先代狂志郎すなわち狂死郎の父の代から付き合いのある一座で、狂死郎と弥九郎は幼いころからの友人であった。
「そういえば、おぬしの所は一週間前から公演を差し止められていると聞いたが……」
そう尋ねる狂死郎に、弥九郎は表情を曇らせながら答えた。
「そのことだが……」
彼の話によると、一週間前勘定奉行の前で公演を行った際、一座の者が何者かに殺された。その疑いが弥九郎と一座の者に掛けられ、さらに公演の差し止め処分を受けたと……
頼みとは、その下手人を見つけて証拠をつかむこと。弥九郎の話では、どうやら勘定奉行の真壁将監と黒川一座が怪しいのだが、相手が奉行では、と涙ながらに言った。
話を聞き終えた狂死郎は、殺された役者は奉行の屋敷で、何かまずいものを見たために殺されたと判断した。
一介の役者ではこの事件はどうにもなるまい……
「ようし、わかった。弥九郎、この狂死郎に全てをまかせておけい」（※3）
丁度そのとき遊びに来ていた覇王丸（※4）に手助けを頼み、次の日の晩勘定奉行の屋敷に忍び込み、この状況となったのである。

そうか、そういう事なのか。…………。

……。ふふふふふ。俳の心とは恐ろしい。我が死命を察するとはね。

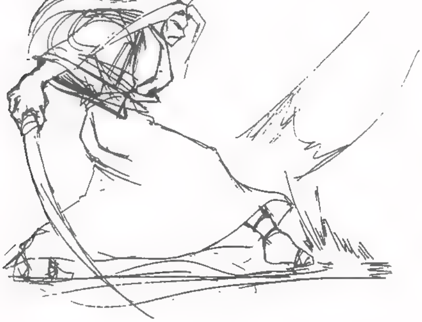
…………しかし。

まてまてまてまて。

まだだ、右京、まだだぞ。まだここで朽ち果てる訳には行かん。華を……主殿にこの華をお渡しするまで朽ちる訳には……

右京は立ち上がった。幾何（いくばく）残されているやも知れない生命を燃やしながら、己の魂を陽のあたる場所におく為に、太陽の下へと歩き始めた。









UKYO TACHIBANA

橘　右京

満つ月の……

男はただ歩いている。

満つ月の………

歩みを進める男の手には青い花が握り締められている。しかし、水分が失われた花弁には生気は無く、今際に臨むひとの手を思わせた。

絶えぬ白波に……鏡に……鏡にうつす………

数日前、右京は魔界に踏み込み、この世の者でない怪物と戦っていた。怪物は一匹ではなく、美しい女に連れられている。怪物はとてつもなく大きく、女は壮絶な邪念を発している。人間がまともに挑んで倒せるとは思わなかったが、そもそも彼らが巣食う「魔界」に入って行ったのは、右京の意志であった。

「右京様は花がお好きですか？　さりげなく咲く花には心がひかれますね」

右京の心には、人生を捧げ敬愛する女性がいた。その女性、――圭に出会うまでの右京には常に死の影が付きまとい、物事の暗なる側面しか感じられなかった。しかし、野の花を愛でる優しい圭の眼差しは、彼の生き方そのものを変えてしまった。その日から右京は愛する圭の笑顔を見んが為、魔界の入り口に咲くという「究極の華」を探して旅に出た。その行程は決して楽なものではなく、進行する肺病との戦いの日々であったが、ついに究極の華が存在する魔界へと辿り着いたのだった。

そして死闘。

満つ月の……鏡にうつる君……君が背の………

魔界の門を開き、最後の決戦が近づいて来た頃から、右京の心に一つの句が出来上がりつつあった。

淫らな邪句を叫ぶ女。血臭を吐き散らしながら突進する魔獣。つばめ返し。

怒号。

静寂。

艱難辛苦、魔獣は滅び、右京は生き延びた。

右京の斬り上げた一閃で凶命を断たれた魔獣は、邪鳴を上げながら滅んで行った。地獄の門もその入口を閉じ、究極の華は右京の手に入った。そして世のありとあらゆる魔なる者は門の中へと吸収され、世には平和の暖かい光が満ちていた。

満つ月の……鏡にうつる………

君が背に…吾……我が…心はや…

右京は満足だった。もちろん勝ち延びた事ではなく、彼女への魂を込めた究極の華を手に出来た事が嬉しかった。華は彼女に途切れぬ笑顔を与え、その笑みは右京を陽のあたる場所へと導いてくれるだろう。一刻も早く帰らねばなるまい。先程までの死闘が想像も出来ないような静かな木々の中、右京は立ち上がろうとした。

と、

喉の奥に激しく込み上げた物を右京は片手で受け止めた。血。

肺病みは今に始まった事ではなく、これまで幾度となく喀血しているが、これ程の大量の血を見た事が無かった。思わずその場に崩れてしまう。焦点が定まらず、意識も朦朧として……そして、句は完成した。

満つ月の　鏡にうつる　君が背に
我が心はや　立つる野に無し　　右京

………。

武将の後を追ったはいいが、なかなか追いつくことができずに、若者は森の深くまで入って行くことになった。

「武将様ーッ、武将様ーッ。ひ、人食い虎にみ、見つかったらど、どうしよう」

もう諦めて村に戻ろうとすると、

「ガ、ガ、ガァフッ」

苦しそうな呻き声が藪の向こうから聞こえてくる。

若者はもしや、あの武将様が紅虎に食われているのではないかと思い、せめて命だけはお助けせねば、と青竜刀を握り締めた。

恐る恐る藪を払うと、若者はこの世の物とは思えない風景を見た。

旅の武将が紅虎を羽交い締めにし、まさに首を折ろうとしているのだ。

「フムーッ！ ハーッ!!」（※3）

武将はじわじわと腕に力を込め、紅虎を締め上げた。

紅虎の眼は一杯に見開き、口からは泡が吹き出しその太い足は痙攣を起こしている。

「これで仕舞いじゃぁああ!!」

ぼきぼきと鈍い音が鳴ると、紅虎の全身の力が抜けた。

「畜生如きがこのワシにかなうと思っていたか!!」

紅虎を地に打ち付けると、武将は藪の側で呆然とする若者を見つけ、

「おお、村の者だな、見たかおぬしらを悩ませとった人食い虎はこの通りじゃ。真の漢とはこうでなくてはならぬ!!」

武将は声を上げて豪快に笑うと、紅虎を担ぎ上げ、

「村へ帰るぞ！」

と言った。

こうして、紅虎は武将によって退治された。

武将は、真の漢を見つけるために旅を続けなければいけないのだと言って、人々が止めるのも聞かずに去って行った。

そうして村人は、彼の武将を、紅虎を退治した王者「王虎」と呼び、後世に語り継いだという……

（※1）このとき、子供が数人風圧で吹き飛ばされた。

（※2）この青竜刀は「斬肉大包丁」ではない。このあと、あることで手に入れるが、その話はまたの機会に……

（※3）この時、武将は紅虎の頭を飲み込もうとしていたと、村人は語る。



WAN-FU

王虎

清の昔話より

清の時代の民話に残る豪傑王虎の物語。
歴史は彼の名を残さない。
ただ、偉大な皇帝の血を引く者がいたと、語り継がれるのみ……

昔々、清とロシアとの境目の森に、体長10尺は越える大きな虎が住み着いていた。その虎の体色は紅い色をしており、村人から「紅虎」と呼ばれていた。

紅虎は近隣の村に降りて来ては牛や馬を殺し、あろうことか大人の人間までも食らった。これでは安心して暮らせないと、紅虎を退治するために腕自慢の男共が森へと入って行ったが、二度と元気な姿で帰ってくることはなく、無残な姿で屍を村人にさらしたのである。

それ以来人々は、紅虎に脅え外に出ることをやめた。

ひっそりと佇むその村に、ある日旅の武将がやって来た。

紅虎に負けないような立派な体軀をした、筋骨逞しいその武将は、

「よっしゃあ！　ワシがその紅虎とやらを逆に食ろうてくれるわ！」

と豪快に笑い、子供の胴ほどある太い腕を振り回した。（※1）

村の人々は半信半疑であったが、この武将様ならきっと虎を退治してくれるに違いない、と大いに喜んだ。

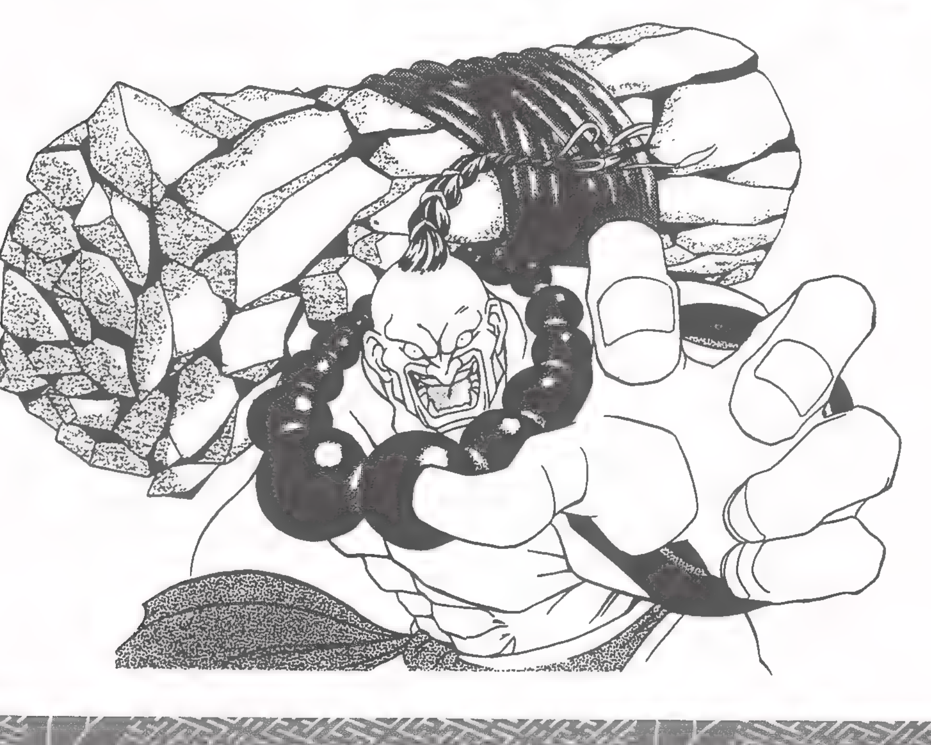
「その人食い虎がいるというのは、あっちの森だな！　すぐに退治してくれるわ！」

と言ったかと思うと、旅の武将は持っていた旅の荷物を置くと休みもせずに、虎のいる森へと向かった。

ふと、見ると荷物の中に青竜刀（※2）があるではないか。

「あ、あ、これではあの紅虎に勝てるはずがない。誰か、あの武将様にこの青竜刀を届けておくれ。何心配ない。武将様はまだ近くにいるはず」

村の人々は紅虎に脅え、誰も武将に青竜刀を届けようとはしなかったが、勇気ある若者が青竜刀を持って武将の後を追った。



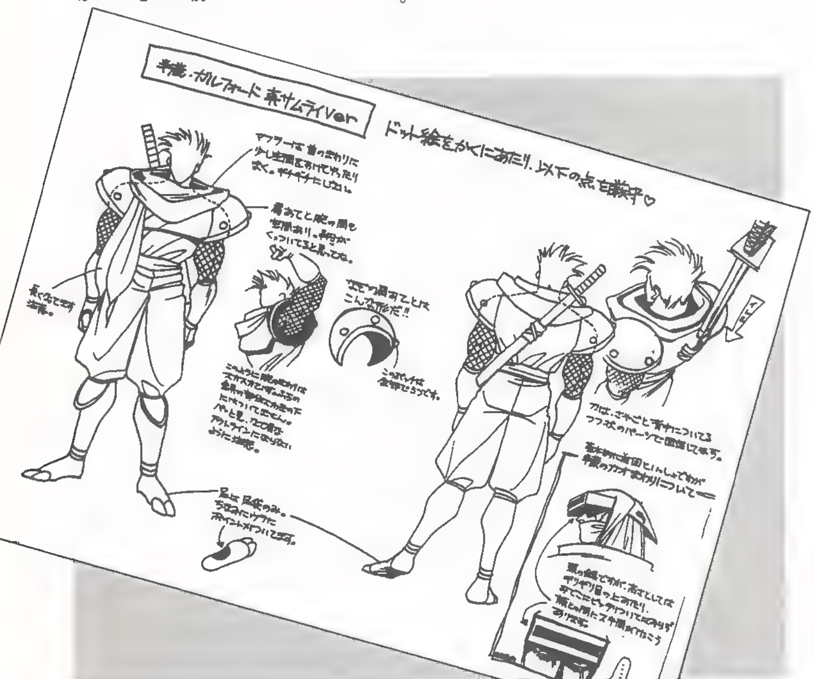
からも慕われていた。正義感が強く、悪党には容赦せずに完璧なまでに叩き伏せた。仕事に関しては融通がきかないほどで、しばしば仲間の保安官から止められることもあったという。（※4）そのため、無法者共に命を狙われることもしばしばあったが、逆に相手を打ち伏せた。

あの日までは……。

血が流れていた。雨が降っていた。小さいガルフォードは父に抱き着き泣いていた。
父は悪党の凶弾から子供を守るために、自らを盾にした。（※5）
「……もう、泣かないんじゃなかったのか……」
苦しそうに父が言う。
「………………」
ガルフォードは何も言えず、ただ、泣いていた。
父は大きな手をガルフォードの頭に乗せて、笑みを浮かべて言った。
「ガルフォード………みんなを頼んだぞ………強く………なれよ……」
それが最後の言葉だった。

ぱちぱちと、薪のはぜる音が響く。
ガルフォードは少年に毛布を掛け、星空を見上げながら呟いた。
「父さん……。俺は、もっと強くなるよ」
次の日、少年を麓の村まで送っていった。
少年の母は少年と共に何度も礼を言った。別れの直前、少年は瞳を輝かせながら言った。
「お兄ちゃん、頑張ってね。きっと悪い奴らを倒してよ」
「ああ、約束するよ。いくぜ、パピィ！」
ガルフォードは少年に手を振り村を後にした。
邪悪な者を倒すために。自分を研くために。

（※1）ガルフォードは、ここ出羽山中に住むくノ一から忍術を教わった。ちなみに名前は「綾女」。半蔵の師匠の奥さんである。
（※2）一番上の姉。ガルフォードとは4歳離れており、母に代わってよく3人の面倒をみた。
（※3）次女。ガルフォードとは1歳違い。男っぽい性格のうえ、ガルフォードと年齢が近かった為、よく一緒に遊んだ。ちなみにガルフォードには2歳下の妹、セレナがいるが、性格はおとなしく泣き虫である。
（※4）子供が数人虐殺されるという事件があった。この時の犯人は事件から5年が過ぎても自分で歩くことができなかったという。
（※5）ガルフォードの父は子供好きでも有名だった。そのことを逆手に取られ、子供を狙うことで彼を銃の前におびき出した。



GALFORD

ガルフォード

俺はもっと強くなるよ

ぱちぱちと、軽い音を立てて薪の弾ける音が森の中に響く。
秋も深まり、日が落ちると途端に身を裂かれるような冷気が降りてくる。
金髪碧眼の忍者、ガルフォードは焚き火にくべる小枝を折りながら、側に寝そべる大きな愛犬に話しかけた。
「今日は冷えるな、パピィ」
ワン、と大きな犬は返事を返し、頭をガルフォードに擦り付ける。
「ぱぴぃ、って、いうんだ。この犬」
ガルフォードと一緒に焚き火を囲む少年がパピィの背中を撫でる。パピィは気持ち良さそうに目を細めた。
「そうさ、俺の大事な友達さ」
ガルフォードは少年に向かって笑った。

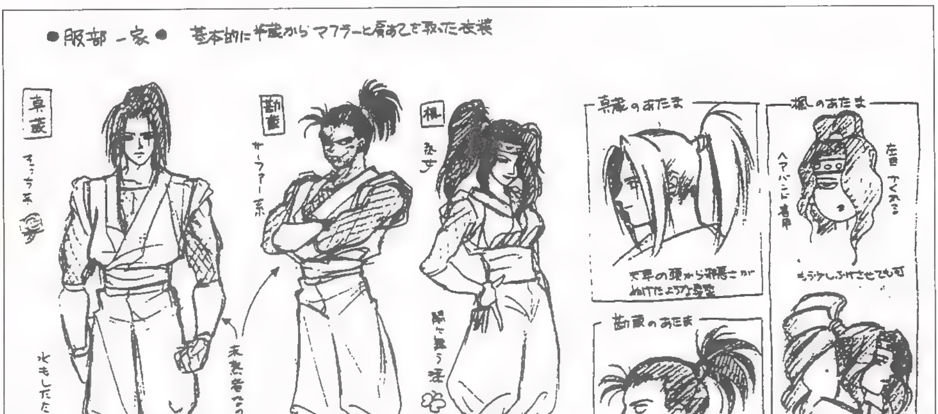
最近頻繁に起きる事件の元凶をガルフォードは調べていた。そのとき、同門の忍者アースクェイクと出会い、災禍の中心は日本にある事を知った。
さすれば、きっと師なら何か知っているだろうと、ここ出羽山中まで足を運んだが、
「それを調べるのも忍びの仕事じゃ」
といって師に追い返されてしまったのである。（※1）

仕方なしに山を降りて行く途中でガルフォードは、山菜を取りに来た迷子の少年と出くわした。
迷子になった心細さと、見たことも無い髪と瞳の人間と大きな犬に驚いて、少年は泣き出しそうになったが、
「OK！ 俺が麓まで連れて行ってやるぜ」
そう言った、優しいガルフォードの表情を見て、少年は安心し一緒に山を降りることになったのである。
しかし、何も教えてくれないなんて、師匠も冷たい、などと考え事をしていると、不意にマフラーを引っ張られた。
「ん？ どうしたんだ、パピィ」
見ると、少年がパピィに抱き着いたまま気持ち良さそうに寝ている。
「ま、今日だけだし、我慢だなパピィ」
パピィはクゥン、と情けなく啼く。
穏やかな寝息を立てて寝ている少年を見て、ガルフォードはついつい微笑みがこぼれた。
「懐かしいなあ。あんなころもあったよな……」

「うあぁぁん。お母さ～ん」
少年が顔中を涙で濡らし、キッチンの方へと駆けて行く。
「またガルフォードを泣かせたの？ シェーラ」
キッチンから出て来た姉のルージェ（※2）が幼いガルフォードをなだめながら、階段の影に隠れている妹に、
「違うわよ。あたしが泣かせたんじゃないわよ」
シェーラ（※3）が階段の影から顔を覗かせると、
「うあぁぁぁん」
ガルフォードが更に泣き出した。
「どうした？ 何を泣いているんだ、ガルフォード」
大きな手がガルフォードを持ち上げる。
「おかえりなさい、父さん」
「パパ、おかえり」
「お父さん……」
子供達が帰って来た父親に挨拶をすると、父は「おう、ただいま」と軽く答えた。
父親はガルフォードを抱き上げると、
「男が簡単に泣いてどうする？ そんなことじゃ、自分の大切なものを護れないぞ」
「大切なもの……」
涙を拭いながら父を見る。
「そうだ、強くなきゃ大切なものは護れないぞ」
「僕も強くなれるかな……」
「もう、泣かないのならきっとなれる。この俺の子だからな」
父は豪快に笑った。
「うん。もう泣かないよ。きっと父さんのように強くなるんだ」
笑顔を見せるガルフォードに、父はうれしそうに笑った。
ガルフォードの父は保安官だった。大きな背中と人懐っこい笑顔が印象的で、町の人達

を下っていった。
途中、柔和な顔の物売りの老人を追い越そうとして、半蔵は、
「そうか、ぬしが忍びであったか」
と言い、年老いた物売りの背中に刃を立てた。
一瞬のことで物売りは交わす事ができず、その曲がった背中に太刀を受けながら、
「何故、儂が忍びだとわかった……」
と問うた。懐に隠した小太刀を抜く力も無く、絶命寸前であった。
「知れたこと。ぬしのその残り香よ。昨日の戦いの折り、わしがそなたに当てた飛礫の香りが匂ってくるわ。多少水を浴びたとてその香りは消えぬ。そなたの鼻は麻痺し香りに気がつかなんだようだな……」
「ぬう……」
物売りに化けた忍びは倒れた。
半蔵は男の懐から密書を手に入れ、何事も無かったかの如く山道を下り、京へと入っていった。
後日、徳川幕府体制に批判的な若い貴族の当主が、病のため死亡したと幕府に届け出があった。
その影に服部半蔵の働きがあったことは言うまでもない。





HANZO HATTORI

服部半蔵

忍び

雲は陽を覆い隠し、風は獣の如く大地を走る。

京都、八瀬へと向かう山中で服部半蔵はただ一人の男と対峙していた。

男が何者かを知る由もない。ただ、手練た忍びであるこの男を倒し、その懐に眠る密書を手に入れねばならぬのだ。

既に男の仲間の忍びは半蔵の手によって息絶えていた。

残るはこの手練れた忍びのみである。

半蔵が男とその仲間を追い始めてから、既に三刻が過ぎ陽は傾き始めていた。いかに修行を積んだ半蔵といえど、気力と体力は限界に近い。また、男もそろそろ限界だろう。

空気はぴんと張り、獣の鳴き声も聞こえない。

互いが何処に潜んでいるかを図りつつ、動き出す機会を狙っている。

風が止まった。

先に動いたのは相手の忍びであった。

木々の隙間から鉤爪の形をした苦無が飛んでくる。いかに疲れてはいても、苦無の飛ぶ方向は正確極まりなく半蔵を目指す。

半蔵はこの機会を待っていたかのように、音も立てずその場を離れ木々を駆け上がり、忍びに向かい石飛礫を放ち、すかさず印を結んだ。

「臨!」

半蔵は複数に分身する。正確には秘薬を用いて相手に幻覚を見せ、あたかも複数に分身したかのように見せるのだ。

石飛礫は男に当たり、男が体勢を崩した瞬間、半蔵は男の背後に回り、刃を一閃する。

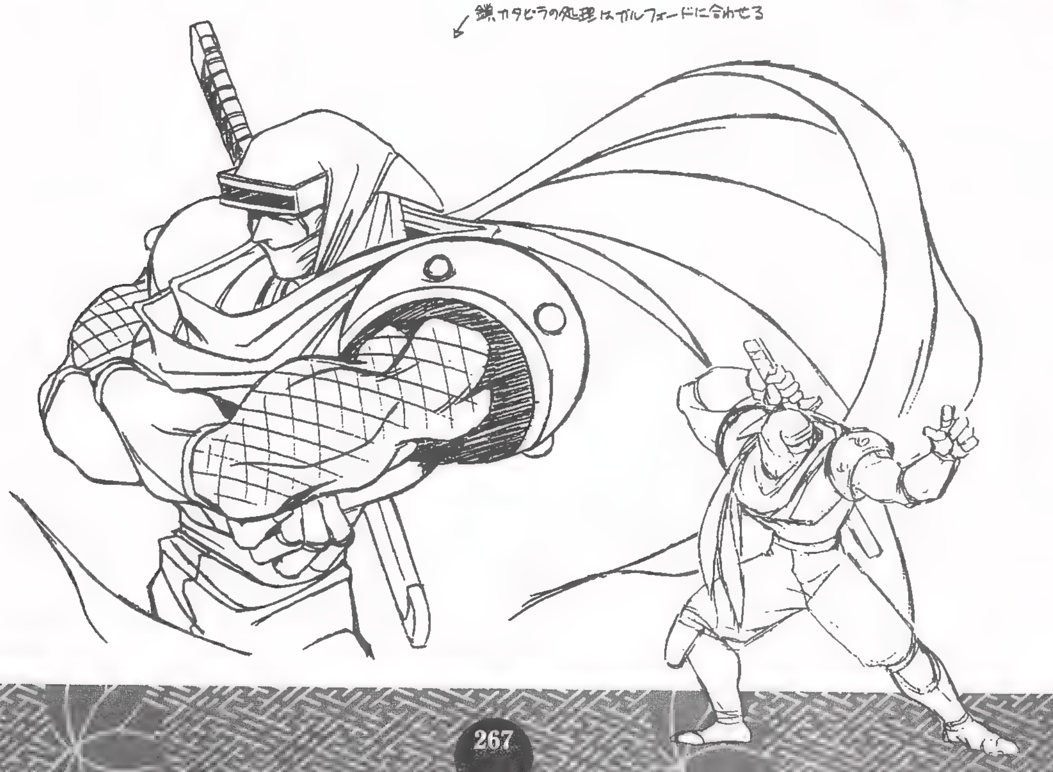
半蔵は手ごたえを感じた。

男は受けた傷の痛みをこらえつつ、満身の力を振り絞り煙玉を放ち、半蔵は一瞬視界を奪われた。

と、同時に男の気配が消えた。男は伊賀忍群頭目から逃げることに成功したのである。

一瞬の不覚を取った半蔵であったが、あの傷ではとうてい逃げられまい、と男を追うことは止め、自らの疲れを癒すため、その場を離れた。

翌日早く、半蔵は取り逃がした忍びを追うべく、武士の姿に身を変え、京に向かう山道

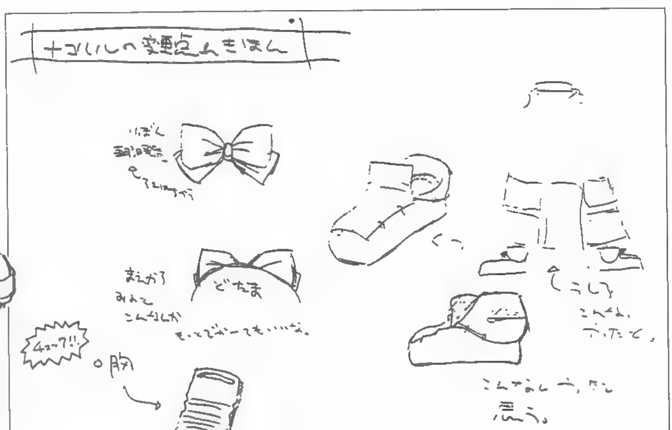


全てナコルルに教えてもらった。いつも「ねえさんのようになりたい」がリムルルの口癖だった。
大きな羽音を鳴らして、一羽の大きな鳥がリムルルの元に舞い降りた。その足には小刀（メノコマキリ）と紅い布が巻かれてあった。
「ねえさん……！」
鷹はリムルルの小さな肩に止まり、二度鳴いた。
しっかりと宝刀チチウシを握り締め、リムルルの瞳からは止まる事なく涙が溢れ続けた。
姉は、もう二度と帰って来ないのだ。もう笑い掛けてはくれないのだ。
……どうか、悲しまないで……
どこかでナコルルの声が聞こえた。
「ねえさん……？」
リムルルは顔を上げ、姉の姿を探した。確かに姉は近くにいる。
……一緒に笑うことはできないけれど……木々や野をかける風のなかに私はいます……
リムルル、みんなと頑張って……
「ねえさん！」
リムルルは涙を一生懸命拭い、
「……うん。頑張る。みんなと、頑張るから……ねえさん、いつもそばにいてくれるよね。いつも、答えてくれるよね……」
リムルルの言葉は、あたたかい春の風の中へと流れていった。
風の中で姉がいつものように笑いかけてくれているような気がした。

（※1）アイヌ語でtu（トゥ）をカナ一文字で表記する方法として「ト゚」もしくは「ツ゚」が使われている。
（※2）もちろんシカンナカムイ流刀舞術である。







NAKORURU

ナコルル いつもそばにいてくれるよね

レラ（風）は北へ流れている。

アイヌモシリ（アイヌの土地）、カムイコタン（神の村・集落）の神を祭る宝刀「チチウシ（メノコマキリと総称される婦人用の小刀の一種／メノコ＝女、マキリ＝刀）」を護る鷹、ママハハは大きな翼を広げ、北へ、北へと向かっていた。

その脚には、自らが護る宝刀チチウシと所有者ナコルルの赤いリボンが括られている。

ママハハの使命はただ一つ、宝刀チチウシを護ること。そのため、チチウシを使用するラメトク（勇者・戦士）には献身的に仕えるが、一度所有者が命を落とせば、次の所有者へと宝刀を授ける為、カムイコタンへと持ち帰るのだ。

今、ママハハが仕えるべきラメトク（勇者・戦士）ナコルルは、ママハハの側にはいなかった。

カムイコタンではナコルルのたった一人の妹、リムルルがサポ（姉）の帰りを待ち侘びていた。

聞こえなくなった大自然の声が僅かに聞こえてくる。

リムルルはナコルルサポ（ナコルル姉さん）が大自然の魂を飲み込んでいたウェンカムイ（悪神）を倒したことに気付いていた。

妹、リムルルもナコルルサポの力には及ばないが、大自然の声を聞くトス（巫術）（※1）のウェインカル（観自在・透視術）力を有していたのだ。

リムルルは不安が消せなかった。

「ねえさん、早く、早く帰って来てください」

大自然の声が確かに戻ってきてはいるが、ナコルルの気がつかめない。とても遠くにいるような、しかし近くにあるような、そんな気がしてならないのだ。

「……ねえさんが帰って来たら、また木の実を一緒に拾いにいこう。山の上の湖に行って、それから、それから……」

リムルルは不安を何とかかき消そうと、楽しい事を考え始めた。

リムルルにとってナコルルはあこがれと尊敬の対象だった。両親が亡くなってからは、リムルルはナコルルといつも一緒にいた。リムルルはナコルルに寂しくないよう、辛くないようにと、護ってもらった。大自然と会話を交わす方法も、基本的な護身術（※2）も





ナコルル



2P用ナコルル.



幻十郎が出て行くことによって、また多くの命が奪われるのではないかと心配する覇王丸に、和狆は、

「あやつ自身が変わらねば、この先ずっと修羅道を歩むことになるじゃろう。また、お前様の行く道もまた修羅道じゃて。の、覇王丸」

和狆は笑い、覇王丸は複雑な表情を返した。

覇王丸は和狆の言う「修羅道」という言葉がいつまでも心の中から消えなかった。



（※1）以前この山に迷い込んだ狩人が、狼数十匹に襲われたとき、小柄な老人に助けられたと証言している。

（※2）あの背丈である。持ち上げるというよりは「引きずって行った」が正解である。実際、山門から麓へ数里に渡り、二本の線が残っていた。

（※3）この瞬間見せた和狆の本気を覇王丸は見逃さなかった。この時、覇王丸は「今はまだ勝てない」と悟ったという。

（※4）運命的な出会いである。お互い次に会うときは雌雄を決する時だということを感じ取っていた。また、覇王丸は身の危険を感じたという。

（※5）修行といっても師匠である和狆は滅多に覇王丸の考え、行動を制限することはなかった。

（※6）釣り鐘を真っ二つに割った技は後に「斬鉄閃」と称される。またこの頃の修行によって「弧月斬」「旋風裂斬」などの必殺技の原型ができあがっていた。また、彼は和狆の寺を出た後、技に改良を重ねて現在の剣技を作り出す。そのために「我流」と名乗る。

（※8）事実、覇王丸も一度殺されかかっている。

（※9）和狆は幻十郎の持つ技と魂が暗黒面に近すぎると危惧して破門した。



HAOHMARU

覇王丸

それも修羅道

勝負は一瞬にして終わった。
覇王丸の額に、うっすらと赤いアザを残し、柳生十兵衛は、刀を鞘へと戻した。
「お主、なかなかの腕前。だが、精進がたりぬな……修行せい」
　生国の武州では誰も覇王丸の腕にかなう者がいなくなり、更に強者を求め、彼方此方を我が物顔で刀を振り回して来た覇王丸であったが、四国土佐の地にて隻眼の剣士、柳生十兵衛に勝負を挑み、瞬く間も無く打ちのめされてしまったのである。
　額にアザを残し、生国に戻った覇王丸は、自分が井の中の蛙であったことを深く反省し、その後強者を求めて二度と帰らぬ旅にでた。

　狩人すらも滅多に立ち入らぬ飛騨の山奥に荒れた山寺があった。山門は既に原型を止めてはおらず、菌類が我が物顔で根をはっている。
　その寺に花諷院和狆という年老いた和尚が一人住んでいた。
　昔は名の知れた剣客（※1）であったというが、いまのその穏やかな容貌からは想像もつかない。
　今日も和狆は、錫杖を手に日課の散歩に出掛けた。
　荒れた山門をなんとかくぐり、獣道になりつつある山道を下る。そうして千年杉の根元にある苔むした地蔵に挨拶を交わした後、側に転がる野仏に話し掛けるのも、また和狆の日課であった。
「おうおう、今日もいい天気よの。ほ、ほ、お前様に友達が出来たようじゃの。真新しい、仏さんが……」
　和狆は立ち上がり真新しい野仏に線香をあげようとすると、むくり、と肉塊が動いた。
「腹が減った……」
　それを聞いた和狆は長い眉毛を動かし、うれしそうに、
「ほう、ほうほう。生きておる、生きておる」
　先まで野仏だった体格のいいざんばら髪の男を軽く持ち上げ、和狆は散歩を中断し住処の荒れ寺、枯華院へと戻って行った。（※2）

　和狆和尚に助けられたざんばら髪の男、覇王丸はすぐさま和狆の剣客としての腕に気付き、弟子入りを申し込んだ。
「ふむ。ふぅむ、弟子入りとな。わしはこの小さな寺の住職。なぁんにもお前様に教えることは出来ぬがの」
　和狆が、そう言い終るのも待たずに、覇王丸は持っていた愛刀・河豚毒に手を掛けたが、和狆の錫杖が、一瞬早く河豚毒の鍔を押さえた。（※3）
「やめなされ、おやめなされ。年寄りは大事にするものじゃ」
　和狆は歯の無い口で笑って覇王丸に尋ねた。
「……お前様、覇王丸と言ったかの。いい眼をしておるのう、半年ほど前にこの寺に住み着いた男がいるのじゃが……手合わせしてみるか？」
　和狆が引き合わせた男は、上背のある筋骨逞しい、何事も否定するような眼が印象的な男であった。
　名を牙神幻十郎と言った。
　牙神幻十郎も覇王丸の腕を看破したのか、覇王丸を見るなり口の端を吊り上げ、にやりと笑った。（※4）
　それから数年間、覇王丸は和狆の元で幻十郎と共に修行した。（※5）覇王丸は日を追う毎に腕を上げ、枯華院の釣り鐘を真っ二つに割ってしまったり、裏の林を丸ごと吹き飛ばしてしまったりと、和狆を驚かせた。（※6）
　対照的に幻十郎は滅多に刀を振るわなかったが、一度刃を向けた相手には容赦する事無く殺した。しかも幻十郎は命乞いする人間の命までも奪った。
　こんなことがあった。さびれた宿場町で幻十郎が地元の無頼の輩共と剣を交えた時、刃向かって来た者はおろか、逃げ出す者すらも斬って殺した。初めて幻十郎が人を殺す所を見た覇王丸は、腑に落ちない表情で幻十郎を見据えた。
「勝負はお前の勝ちだった。殺す必要は無かったんじゃないのか」
「……くだらない人間を殺して何が悪い」
　そう幻十郎は言うや、覇王丸に背中を向けその場を立ち去った。
（この男はかなりの数の人間を殺して来たに違いない）
　覇王丸は幻十郎の振るう剣は好きではなかったが、強さは本物だと認めていた。（※8）
　しばらくして、幻十郎は和狆に破門され枯華院を出て行った。（※9）
「師匠。あいつはまた人を殺すんじゃないのか」

15剣士 オフィシャルストーリー

●目次



ゲームファン必携のアイテム

オール・アバウト・シリーズ大好評発売中

VOL.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



■1,400円 ■272ページ（カラー96ページ）

システム解析や対CPU＆2P戦の攻略法にはじまり，連続技研究委員会では，体力が満タンの相手をイッキにKOさせるコンビネーションを全24キャラぶん紹介。空中鳳凰脚＆空中龍虎乱舞のやりかたも載っている。

VOL.6 ALL ABOUT ヴァンパイア



■1,400円 ■272ページ（カラー96ページ）

増ページによって，視覚的要素を強調した内容に。おなじみの攻略法やシステム解析に加え，開発者インタビューや本邦初公開の設定資料「ダークストーカーズの秘密」，フェリシア100段などの連続技情報まで掲載。

VOL.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET



■1,380円 ■240ページ（カラー96ページ）

システム解析，対CPU戦，対2P戦の攻略法といった基本的な内容にはじまり，「知られざる当たり判定の世界」や，メーカーとベーマガ共同制作の人物相関図など，この本でしか読めないマニアックな情報も掲載。

VOL.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2



■1,380円 ■240ページ（カラー96ページ）

内部設定データをもとに，基本システムをくわしく解説。そのほか，攻略法やメッセージ一覧，さらにナゾの心霊写真やニセ龍虎乱舞，伝説の超タクマ人といった爆笑情報も。アニメの絵コンテも特別掲載。

VOL.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



■1,380円 ■240ページ（カラー96ページ）

システム解析，技の性能データ（タメ時間まで書いてある）などのゲーム攻略だけでなく，開発者インタビュー，隠れキャラの出現条件，テレビCM，アニメの絵コンテといった関連情報を幅広く紹介する。

VOL.2 ALL ABOUT ぷよぷよ



■1,280円 ■160ページ（カラー112ページ）

ゲームのシステムや連鎖に必要なテクニックを紹介。登場キャラ紹介＆性格分析，開発者インタビュー，専門用語辞典，全曲楽譜のほか，ドキュメント小説「バトル・オブ・ぷよぷよ」を特別掲載。

VOL.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム



■1,480円 ■208ページ（カラー112ページ）

『ストIIターボ』『餓狼2』『ファイターズヒストリー』など，計9タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームのシステムや攻略法にはじまり，エンディングまでを徹底的に紹介する。『ワーヒー2』の開発手記を特別掲載。

VOL.9 ALL ABOUT

真サムライスピリッツ下巻 徹底攻略編

1月下旬発刊予定!! 乞御期待!!

定価1,480円(本体1,437円) 雑誌18362-01

T1018362011489